
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #181
Play manía
AHÓRRATE 5 EUROS
> KILLZONE SHADOW FALL PS4
> NEED FOR SPEED RIVALS PS3
> X COM ENEMY WITHIN PS3
> SAINT SEIYA BRAVE SOLDIERS PS3
> LEGO MARVEL SUPER HEROES PSVITA
PÁG. 93
¡Electrizante!
PS4 A FONDO
✓La consola al detalle
✓Los periféricos
✓Opciones multimedia
✓Los primeros juegos
¡EXCLUSIVO PS3!
Gran Turismo 6
El regreso del mito de la velocidad en PlayStation
¡NO TE LOS PIERDAS!
▪ InFamous Second Son
▪ Killzone Shadow Fall
▪ Call of Duty Ghosts
▪ NBA 2K14
▪ Assassin's Creed IV
▪ LEGO Marvel Super Heroes
▪ Knack.....
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
GRATIS
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
Sincronización • Coleccionables • Misiones secundarias • Trofeos
¡Guía completa!
¡EL REGALO PERFECTO DESDE 10€!
60 ideas para sorprender estas Navidades
SONY
PS4

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Bienvenidos a la Next Gen

PS4 ya está a la venta y seguramente cuando leáis estas líneas algunos ya la habréis sacado de la caja, otros estaréis pensando que ya os tocará disfrutar del ritual más adelante y algunos más es muy posible no la tengáis en vuestro radar de proximidad. Eso sí, estoy segura que todos tenéis curiosidad por saber qué puede dar de sí esta nueva generación, la generación de la "socialización".

Lo primero que miramos todos son los juegos, claro. Y, como era de esperar no hay grande alardes. Es verdad que todos brillan más, tienen más efectos gráficos y una texturas más creíbles y detalladas, pero al final son poco más o menos como los de PS3. Y a la hora de jugar no hay grandes sorpresas ni revolucionarias aportaciones a la jugabilidad. Digamos que tenemos lo mismo de siempre, pero más bonito. Pero no os pongáis nerviosos, porque es lo normal. Los actuales juegos de PS3 poco tienen que ver con los primeros. Basta comparar *Uncharted* con *Uncharted 3*... Para disfrutar de juegos rompedores hay que darle tiempo al tiempo. De hecho, la segunda hornada, la de marzo, ya se adivina mucho más jugosa, aunque es muy probable que no podamos calcular su verdadero potencial hasta dentro de un año como poco. Tampoco es que los juegos de PS2 impresionaran en su día y al final ha sido la consola de más éxito de la historia...

Lo siguiente que todos queremos saber es cómo es la máquina. Algunos la habréis probado ya (podéis buscar vuestra PS4 más cercana en www.pruebaps4.com) y ya habréis descubierto que tiene un tamaño más que manejable, un diseño bonito sin ser cantoso y un peso que envidiarán los que tengan una PS3 ladrillo como la mía. Habréis visto que la cámara es pequeña y discreta y que el mando recoge lo mejor del Dual Shock de toda la vida con un montón de innovaciones que sólo hemos empezado a descubrir. Os hablaría de los menús, pero la PS4 que tenemos en redacción es de "test" y seguramente cometería algún delito si digo algo que no es, así que me callo. Igual que os he dicho que los juegos me han dejado más bien tibia, tengo que reconocer que la máquina y sus posibilidades me emocionan.

Y hablando de posibilidades, la cosa se pone calentita. PS4 promete llevarnos un paso más allá de todo lo que hemos visto ahora. Con PS4 podremos estar permanentemente en contacto con nuestra comunidad de amigos. Y no, no es que nos la podamos guardar en el bolsillo, es que sus inmensas opciones de conectividad se ven apoyadas por una aplicación que podremos descargar gratis en cualquier dispositivo móvil para seguir en contacto con los colegas, descargar juegos, comparar trofeos o ver los vídeos que hayan colgado nuestros amigos con sólo pulsar un par de veces el botón "share" del mando. Y eso es sólo el principio. Es verdad que le faltan cosas y que yo tampoco entiendo que no reproduzca MP3, pero como máquina multimedia tampoco va a tener desperdicio. Por cierto, los que ya la tengáis, probad PS+, Wuaki.tv y todas esas cosas que nos dejan probar gratis... Resulta que con PS4 vamos a tener tarifa plana de diversión sin salir de casa. A socializarse... virtualmente.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a poco, la verdad. Si no hubiéramos asistido a la Madrid Games Week, no hubiéramos hecho otra cosa que jugar con PS4.



El maestro Shaval se pasó por redacción para enseñarnos ejercicios de meditación para calmar nuestra ansia Pre-PS4. No funcionó...



Estuvimos en la Madrid Games Week firmando revistas como posesos. Y asistiendo a conferencias y mesas redondas...



También nos hicimos fotos tan chulas como ésta. Al loro con el disfraz por que la sufrida Patricia ni tan siquiera veía dentro de su Cloud poligonal. Un ejemplo del cosplay de la MGW.

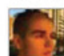
Lo que nos habéis dicho...

Bromistas



@SAZAMdaniel
@revisplaymania ya le he dicho al del kiosco que como me la vuelva a dar rota por la mitad pilla cacho. Primero la Hobby y ahora la Playmanía...

Cambio de papeles



Rafa García Pérez
Mi hermana menor jugando a *GTA V* y yo al *Angry Birds Star Wars*. Un poco raro esto, ¿no os parece?

Chistosos



Flavius Stan
La crisis afecta hasta a los helghast, que ahora sus gafas rojas son de leds para ahorrar energía, jaja.

Muy retros



@CSH1VG
@revisplaymania Hojeado las guías de Playmanía de PSX. Quisiéramos hacer una audionovela de la guía de *FFVII* que tan bien escribisteis :O

Internacionales



@GinerKevin
Tengo la versión italiana de @revisplaymania, se llama PlayGeneration. Es exactamente igual, aunque un poco atrasado en algunas cosas.

Reivindicativos



@Rober_Rueda
@revisplaymania Amén a la nueva entrada en el blog de @soniaherranzz ¡Queremos productos terminados, que para eso nos dejamos el sueldo en juegos!

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #181





PÁGINA 72

» **Regalos navideños.** Te preparamos una selección de divertidos productos relacionados con videojuegos para que hagas el regalo perfecto según tu presupuesto.



REPORTAJE

PÁGINA 18

» **Gran Turismo 6.** La saga de velocidad por excelencia en PlayStation prepara su 15 aniversario.



NOVEDAD

PÁGINA 36

» **Killzone Shadow Fall.** Analizamos el juego emblema de PS4 y el resto de sus novedades.

REPORTAJE

PÁGINA 22

EN PORTADA

PS4

Te lo contamos todo sobre la consola que está llamada a ser el futuro de los videojuegos.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 22 DE NOVIEMBRE AL 23 DE DICIEMBRE

Atentos, que llegan los meses calentitos del año y para que no se os escape nada lo mejor es echarle un ojo a nuestra agenda con los mejores lanzamientos.

22 DE NOVIEMBRE VIERNES

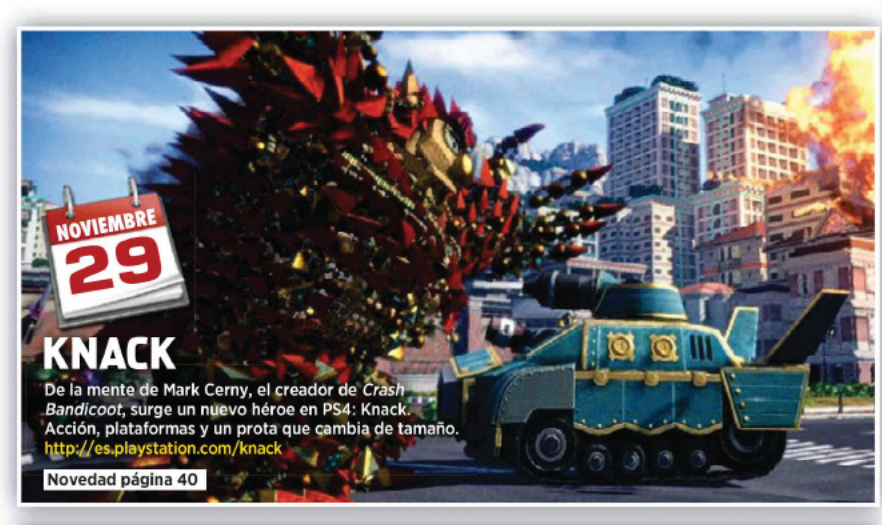
- Amazing Spider-Man · PSVita
- Battle vs. Chess · PS3
- Ben 10 Omniverse 2 · PS3
- Las aventuras de Tadeo Jones · PSVita
- Need for Speed Rivals · PS3
- Saint Seiya: Brave Soldier · PS3
- Tearaway · PSVita
- Young Justice Legado · PS3

29 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Assassin's Creed IV · PS4
- Batman Arkham Trilogy · PS3 RECOMENDADO
- Battlefield 4 · PS4 RECOMENDADO
- Call of Duty Ghosts · PS4
- Crash Time 5 · PS3
- FIFA 14 · PS4
- Injustice: Gods Among Us: Ultimate Edition · PS3/PSVita/PS4
- Killzone Shadow Fall · PS4 RECOMENDADO
- Knack · PS4 RECOMENDADO
- LEGO Marvel Superheroes · PS4
- NBA 2K14 · PS4 RECOMENDADO
- Need For Speed Rivals · PS4
- PlayStation 4 · Consola RECOMENDADO
- Skylanders Swap Force · PS4
- Worms: The Revolution Collection · PS3

6 DE DICIEMBRE VIERNES

- Gran Turismo 6 · PS3 RECOMENDADO



KNACK
De la mente de Mark Cerny, el creador de *Crash Bandicoot*, surge un nuevo héroe en PS4: Knack. Acción, plataformas y un prota que cambia de tamaño.
http://es.playstation.com/knack

Novedad página 40



Battlefield 4
Llega la versión Next Gen del gran aspirante a rey de los juegos de guerra. En PS4, hasta 64 jugadores lucharemos en batallas online que pasarán a los anales de la Historia. Lástima que no hayamos podido probarlo...
http://www.battlefield.com/es



Batman Arkham Trilogy
La saga *Batman Arkham* es una de grandes de la actual generación, y pronto podrás hacerte con sus tres entregas, Asylum, City y Origins, en un pack.
http://www.batmanarkhamorigins.com/


DICIEMBRE
6
Gran Turismo 6
Más de 1200 coches y 100 trazados para recorrer en el mayor juego de coches jamás creado. Y es exclusivo para tu PlayStation 3.
www.gran-turismo.com/es
Reportaje página 18
NOVIEMBRE
29
PS4
PlayStation 4
A finales de noviembre empieza una época: la era de PlayStation 4. Si no la has reservado ya...
http://es.playstation.com/ps4
Reportaje página 22
NOVIEMBRE
29
NBA 2K14
Uno de los grandes del lanzamiento de PS4 será la esta obra maestra de los juegos deportivos, cortesía de 2K.
http://2ksports.com/games/nba2k14
Novedad página 44
OKLAHOMA
CITY
35
NOVIEMBRE
29
Killzone
Shadow Fall
Es el juego de lanzamiento de PS4 más esperado y no nos extraña, porque los chicos de Guerrilla nos han preparado una campaña espectacular y multijugador para 24 guerreros.
www.killzone.com
Novedad página 36



■ *Infamous Second Son* se desarrollará 7 años después de *InFamous 2.* Ahora los super humanos son perseguidos.

PS4 tendrá auténticos superpoderes

NUEVAS IMÁGENES DE *INFAMOUS SECOND SON* QUE DEMUESTRAN SU GRAN POTENCIAL

El estudio Sucker Punch va a debutar en PS4 con la tercera entrega de su saga *InFamous* y cuantos más detalles se revelan más expectación levanta este título, que llegará en exclusiva a la nueva consola el 21 de marzo. El juego se desarrollará siete años después de *InFamous 2*, partiendo del final que vimos si nos comportamos como héroes. Si lo recordáis, entonces es lógico que el protagonista no sea Cole McGrath, sino un nuevo personaje: tras entrar en contacto con un "conductor" (nombre que se da en el juego a las personas con superpoderes), el joven Delsin Rowe descubrirá que él también es un superhumano. Buena noticia, porque tener superpoderes mola; pero mala porque en tras los sucesos de *InFamous 2*, los conductores son perseguidos por una nueva y letal fuerza del orden, el DUP (Departamento de Protección Unificada). *Infamous Second Son* se ambientará, por primera vez, en una ciudad real. Los dos juegos anteriores se desarrollaban respectivamente en Empire City y New Marais, inspiradas en Nueva York y Nueva Orleans, pero la nueva aventura transcurrirá en Seattle, una gran escenario abierto donde Dave dará rienda suelta a sus poderes. De nuevo usarlos para el bien o para el mal será elección nuestra, pero lo mejor es que los poderes de Delsin serán "copiar" los de otros conductores, lo que aumentará la gama de superpoderes disponibles. De momento, entre los mostrados habrá capacidades muy parecidas a las que exhibía Nix, la aliada "mala" de Cole en *InFamous 2:* además de proyectar energía en forma de explosiones y rayos, Delsin se desmaterializará para atravesar edificios. Otra serie de superpoderes, basados más en la electricidad, permitirán a Delsin moverse a supervelocidad. Pero en cualquier caso, el "parkour" para desplazarse por los tejados de la ciudad y la necesidad de absorber energía del tendido eléctrico volverán a estar presentes. Y la inclusión de multitud de elementos destruibles en los escenarios hará que desatar nuestro poder sea un auténtico espectáculo. En este sentido, los vídeos de juego mostrados parecen indicar que *InFamous Second Son* será uno de los primeros juegos de PS4 en marcar gráficamente grandes diferencias con la anterior generación. La confianza de Sony en este título parece que será grande y diversas filtraciones apuntan al rumor aún no confirmado de que el juego se venderá en bundle con PS4. Lo que sí es seguro es que habrá dos ediciones especiales. La primera incluirá el juego, un gorro "beanie" como el Delsin y el contenido extra exclusivo "El Legado de Cole", que narrará eventos entre *inFamous 2* y *Second Son*. Por su parte, la edición Coleccionista añadirá a todo esto una funda para la caja replicando la chaqueta de Delsin, un juego de chapas, una moneda de coleccionista, y un abrebotellas. Y, por si te parece poco, otro rumor más: Sony podría estar preparando el debut de la saga en PS Vita. Esperamos ansiosos confirmación oficial... ●

■ Delsin Rowe, un joven de 24 años, será el nuevo prota. Un "conductor" capaz de robar los poderes de sus iguales.

El parkour será la forma de movernos por la ciudad... por lo menos hasta que logremos desarrollar más poderes.

Esta especie se supervelocidad será uno de las capacidades que Delsin podrá conseguir, copiándolas de otros "conductores".

Seattle será el escenario abierto del juego. Tendrá muchas zonas reales... y también destruibles.

Delsin también atacará cuerpo a cuerpo, ya sea con los puños o con una cadena que canaliza su poder.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

LAS VENTAS DE PS4 EN NORTEAMÉRICA

En un territorio tradicionalmente dominado por Microsoft, Sony ha "colocado" ya un millón de consolas en los primeros días a la venta allí. A ver si en Europa se mantiene el éxito.

VISUAL CONCEPTS Y SU *NBA 2K14* EN PS4

Desde aquí queremos reconocer el trabajo de Visual Concepts, que se han "currado" para PS4 un juego desde cero (nada de "ports"). Los excelentes resultados a la vista están.

LAS APPS QUE COMPLEMENTAN JUEGOS

Casi todos los juegos "gordos" de esta época vienen con una App para dispositivos Android o iOS que les complementa de alguna forma: *Battlefield 4, NFS Rivals, CoD Ghosts, Assassin's Creed IV, Knack, NBA 2K14, PES 2014*... Es la última "moda".

BAJAN

LAS FUNCIONES MULTIMEDIA DE PS4

Para reproducir pelis en Blu-ray en PS4 hay que actualizar la consola a la versión 1.50 ya el primer día. Y PS4 tampoco reproduce ni CD de audio ni MP3, aunque parece que en Sony están pensando en solucionarlo.

LAS VENTAS DE CIERTOS SUPERVENTAS

Algunas franquicias que suelen "petarlo" sobre estas fechas, este año han funcionado un poco peor que otras veces. ¿Ejemplos? El último *Call of Duty, Assassin's Creed IV*... ¿Empieza a agotarse la fórmula?

LA DURACIÓN DE LOS JUEGOS

Entre los juegos que tienen modos historia cortísimo, como *Battlefield 4, COD Ghosts, Tearaway, R&C Nexus*... Y los que se hacen cada día más fáciles, como *Assassin's Creed IV*, que ya te dice donde están los coleccionables, o *LEGO Marvel*, dentro de poco los juegos nos van a durar un suspirito...



PS4 | PROMOCIÓN | SONY/ONO | 200 MB | 29 DE NOVIEMBRE

ONO y Sony ofrecen 200 Megas a los usuarios de PS4

Como ya sabéis, para disfrutar a tope de PS4 es más que necesario disponer en casa de una conexión a Internet. Sony, consciente de ello, ha llegado a un acuerdo con ONO para que tener en casa 200 megas reales de Fibra Óptica sea más asequible e interesante. La oferta de ONO es válida tanto si ya eres cliente del operador como si eres nuevo usuario. Así, cualquier propietario de PS4 que se dé de alta en el servicio de 100 megas de ONO recibirá 200 megas reales de conexión a Internet en cuanto canjee el código que irá dentro de las cajas de PS4, entrando en ono.es/ps4. Un aumento de velocidad que no supondrá ningún incremento en la cuota mensual y que será para siempre. Además, como oferta exclusiva de lanzamiento, los jugadores de PS4 que contraten este servicio recibirán un año gratis de suscripción a PlayStation Plus, el servicio online de Sony, imprescindible para disfrutar de multijugador online en PS4 y aprovecharse de un montón de ventajas exclusivas, como juegos gratis, descuendos especiales, acceso a almacenamiento en la nube...

Y os recordamos que ONO es la única compañía española que cuenta con una red propia de Fibra Óptica de última generación con más de 45.000 kilómetros repartidos por toda España y presta servicio a más de siete millones de hogares.

■ Si tienes una PS4 ONO te doblará la velocidad de conexión de 100 MB a 200 sin coste y te regalará un año de suscripción de PlayStation Plus.

■ Esta tarjeta está incluida en las cajas de PS4. Canjeando este código en ono.es/ps4 tu velocidad pasará de 100 MB a 200 MB.

TARJETAS PREPAGO | PS3 | SONY | 25 DE NOVIEMBRE

El contenido de PSN ahora también en tiendas físicas



Si eres de los que no quieren introducir sus datos bancarios para comprar en internet, seguro que ya conoces las tarjetas de pre-pago que llevan unos añitos funcionando en PS3. La mecánica es sencilla: te pasas por una tienda especializada, compras un recarga de monedero por el valor que desees, (20, 30 o 50 €), introduces en PS Store el código y listo, a comprar sin sacar la tarjeta de crédito de la cartera. Además, también hay tarjetas para comprar una suscripción a PlayStation + (50 € la anual y 15 la de 90 días). Pues bien, esta iniciativa se va a extender aún más y desde finales de noviembre será posible comprar en "físico", juegos descargables. Si os acercáis por un GAME o Gamestop (más adelante estará disponible en más tiendas), podréis comprar juegos exclusivos de PSN como *Rain, Unfinished Swan, Far Cry: Blood Dragon*... y contenido extra como el Pase de Temporada de *The Last of Us*, créditos para *Gran Turismo 6*, varios DLC... Tiene varias ventajas, por un lado pagas justo lo que vas a gastar (no te quedan centimillos colgando en el monedero) y puede ser un fantástico regalo para estas Navidades...



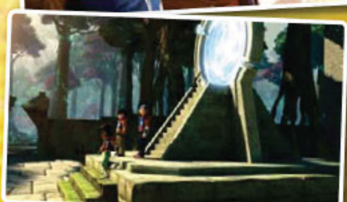
■ Un evento gratuito en Madrid y una serie de TV convertirán a los Invizimals en los protagonistas de diciembre.

INVIZIMALS | EVENTO Y SERIE DE TV | SONY | DICIEMBRE

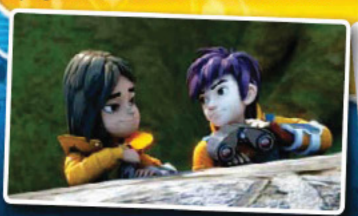
Diciembre, el mes de la alianza Invizimals

A los fans de *Invizimals* les espera un diciembre muy movidito. Para empezar, Sony organiza una quedada de "Cazadores Invizimals", en la antigua Estación del Norte de Madrid. Todo Cazador que se acerque podrá unirse a la Alianza y descubrir todos los secretos de las criaturas invisibles más famosas del universo PlayStation. El evento, que es gratuito, se celebrará de los días 5 al 8 y del 13 al 15 de diciembre. Recordad, Cazadores de Invizimals (y acompañantes): antigua Estación del Norte junto a la Estación de Príncipe Pío, de 10:00 a 20:00 h, (el día 5 empezará a 16:00). Pero no es la única sorpresa que Sony nos tiene reservada para celebrar el lanzamiento de los últimos juegos de *Invizimals*. Y es que estas criaturas están listas para tomar la pequeña pantalla con el estreno de una serie de animación de inmejorable pinta. Ha sido coproducida por Sony, TVE, Screen 21 y TV3 y se estrenará en Clan con dos especiales en diciembre que se repitirán en enero. La serie se emitirá en 2014. Y para que no todo sea mirar la tele, también hay un app para PS Vita, iOS y Android que nos permitirá capturar un Invizimals nuevo en cada episodio y de juegos basados en la realidad aumentada.











EN POCAS PALABRAS

LANZAMIENTO

GROUND ZEROES, EN PRIMAVERA

Como se rumoreaba, ***Metal Gear Solid V* contará con dos partes: *Ground Zeroes*, que será un prólogo, y *The Phantom Pain***. Así, el primero ya tiene precio y fecha. **Costará 29,99 y llegará en primavera a PS3 y PS4**, que contarán con el contenido exclusivo **"Deja Vu"**, que permitirá controlar al Snake del *MGS* de PSone.



LANZAMIENTO

NEW N' TASTY YA ESTÁ CERCA

Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty sigue mostrándose en nuevos tráilers. Gracias al último ya sabemos que **verá la luz durante la próxima primavera**. Será un "remake" de PSone, totalmente creado de cero, con unos escenarios y animaciones que dejarán con la boca abierta a los que jugaron al original.

ANUNCIO

NOS AGUARDAN EN MORDOR

El Señor de los Anillos nunca pasa de moda, así que ya hay un nuevo título en camino. Desarrollado por Monolith Productions, se llamará ***Middle Earth: Shadow of Mordor*** y se situará entre los sucesos de *El Hobbit* y los de *La Comunidad del Anillo*. Será una **aventura de acción en tercera persona y manejaremos a Talion**, un explorador que ha regresado de la muerte para vengarse de Sauron y el ejército de Mordor. Las decisiones influirán en la historia.



ANUNCIO

BATMAN, A TRES BANDAS

Batman Arkham ha sido una de las mejores sagas que han nacido en la generación de PS3. Por eso, **el 29 de noviembre, se pone a la venta *Arkham Collection*, un recopilatorio que incluye todos los títulos de la trilogía, por 69,95 euros**. *Origins* está en formato físico, pero, para *Asylum* y *City*, **lo que se incluye son dos códigos de descarga.**

ANUNCIO

UNCHARTED, CAMINO DE PS4

Era un secreto a voces, pero ya está confirmado: **Naughty Dog ya se ha puesto manos a la obra con una entrega de *Uncharted* para PS4**. El **7 de diciembre** se mostrará el primer tráiler real, pero del "teaser" enseñado se deduce que viajaremos a Madagascar. Se rumorea que podría estar ambientado en el pasado y protagonizado por Sir Francis Drake.

NOTICIA

REVIVIENDO GT ACADEMY 2013

La saga *Gran Turismo* se ha hecho famosa no sólo por su realismo sino también por convertir a simples jugadores en pilotos profesionales. En septiembre finalizó la edición 2013 de la GT Academy, ganada por el portugués Miguel Faisca. Así, **el 14 y el 15 de diciembre, el canal Discovery Max emitirá dos capítulos** en que se recogerán los mejores momentos de esa última y emocionante edición.



NOTICIA

PS4 ESTÁ MUY CERCA DE TI

Si aún no estáis seguros de si comprar o no PS4, no dejéis de visitar la web "Prueba PS4" (www.pruebaps4.com). Se trata de una página oficial de Sony en la que se desglosan todos y cada uno de **los establecimientos de España donde se puede probar la consola de forma gratuita**, para que encontréis el más cercano.

ANUNCIO

DRÁCULA MUESTRA SU TUMBA

Castlevania Lords of Shadow 2 llegará a las tiendas el próximo 28 de febrero, y **ya se ha anunciado cómo será la edición especial**, limitada a sólo 30.000 unidades para toda Europa. **Se llamará Dracula's Tomb Premium Edition** e incluirá el juego, una enorme **caja con forma de tumba, un libro de arte, una carátula especial y cuatro figuras de diez centímetros**. La nueva aventura del estudio Mercury Steam pondrá fin a su trilogía *Lords of Shadow*, con la que ha reinventado la saga *Castlevania*.





» OPINIÓN

Carta de un pobre coleccionista

El lanzamiento de PS4 y su rival Xbox One, ha vuelto a dar muestra de la codicia de la industria hacia el pobre coleccionista de videojuegos.

La maravillosa posibilidad de usar nuestros juegos de Master System en Mega Drive, los de GameCube en el primer modelo de Wii, o el milagro de ver nuestras joyas de PS2 en las añoradas PS3 de 60 GB... La retrocompatibilidad, en suma, se ha convertido en un vestigio del pasado. ¿Para qué darnos un respiro en nuestra economía al reutilizar juegos viejos, si podemos volver a pasar por caja a través de la tienda online de marras? ¿Cuántos de vosotros no habéis tenido el arrebato de recuperar ese juego que os enamoró hace años y habéis desistido ante la imposibilidad de localizar la puñetera fuente de alimentación de la PlayStation 2 Slim?

Al final uno acaba comprando en la Store de PSN ese bendito *God Hand*, aunque tengas la copia de PS2 a mano... Es cierto que es un castigo por ser desordenado, por no haber tenido mentalidad germánica al almacenar de manera eficiente hasta el último cable. Pero no es menos cierto que, si decidimos afrontar el desembolso de una nueva consola, qué menos que darnos la oportunidad de reutilizar parte del catálogo de sus anteriores modelos, vamos, digo yo.

Habría sido un buen detalle, pero también habría supuesto renunciar a unos jugosos ingresos extras. Sony nos quitó la posibilidad de utilizar discos de PS2 después de ponernos la miel en los labios (aunque al menos tuvo el detalle de mantener la retrocompatibilidad con la primera PlayStation), pero la flamante PS4 ni siquiera ofrecerá esa posibilidad de salida. La adquisición de Gaikai tuvo mucho que ver en esa decisión, y si queremos recuperar clásicos de PS3 en PlayStation 4, mucho nos tememos que tendremos que volver a pasar por taquilla. Yo, por si acaso, he aprendido la lección. Y voy a guardar mi PS3 entre algodones. Por lo que pueda pasar.

Bruno Sol
Un jugador de antaño

El enorme stand de PlayStation daba la bienvenida al recinto. Aunque PS4 fue la protagonista, PS3 tuvo también una gran presencia y afluencia de público.

MADRID GAMES WEEK

Un gran éxito de la feria

Los 52.000 visitantes pudieron probar más de 150 juegos en 550 consolas... ¡Y conocernos en persona!

Entre los días 7 y 10 de noviembre se celebró la primera edición de Madrid Games Week, la feria de videojuegos que ha tomado el relevo a GAMEfest. La feria ha estado organizada por IFEMA y promovida por aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de software de Entretenimiento) y ha contando con la participación de las compañías más fuertes de nuestro país, encabezadas por Sony, Nintendo y Microsoft. Aunque ha habido ausencias respecto a la última edición de GAMEfest, celebrada hace dos años, la Games Week ha cerrado sus puertas con un gran éxito. Y es que más de 52.000 personas visitaron el Pabellón 8 de IFEMA y pudieron disfrutar de más de 550 puestos de juego, entre las que contaban las estrellas del momento: Xbox One y PS4. Cada consola tuvo una media de 95 jugadores, aunque estamos seguros de que los puestos dedicados a la "next gen" superaron ampliamente esta cifra de visitantes... En total se pudieron probar 150 títulos aportados por 23 compañías. Pero jugar no era la única opción. Además pudimos probar Oculus Rift (las gafas de realidad virtual), comprar en GAME, recordar ordenadores y consolas clásicas en RetroMadrid, conocer a los desarrolladores Indie españoles en MadeInSpain Games, disfrutar de varios espectáculos en vivo (incluido nuestro concurso de cosplay) y asistir a interesantísimas conferencias, incluidas 3 sobre las consolas Next Gen organizadas por la redacción de www.hobbyconsolas.com. Y, por si fuera poco, también tuvimos allí un stand en el que estuvimos firmando revistas y haciéndonos fotos con todos los que os pasasteis por esta divertida feria, que el año que viene podría ser más grande y espectacular habida cuenta del éxito que reconocen sus organizadores, aDeSe e IFEMA.

1 Se montaron colas como esta para que las redacciones de Playmanía, Revista Oficial Nintendo y Hobby Consolas firmaran revistas. No sabíamos que nos queríais tanto...

2 Pero más gordas eran las colas que se organizaban para probar PS4. Sony tenía todos los juegos de lanzamiento y alguno más.

3 También había personajes dispuestos a posar con su fans.

4 La zona de PS4 tenía mucha, mucha gente, pero la de PS Vita no se quedaba atrás. Y en PS3 era casi imposible pillar un *GT6*.

5 Hubo 9 conferencias. Una estuvo dedicada a la mujer en la industria del videojuego y Sonia fue invitada a participar.

6 Esta cabina de avión de *Battlefield 4* fue uno de los atractivos del pabellón, junto al monoplaza de *F-1 2013*.

de Madrid

ADRID
AMES
EEK

El concurso de cosplay nos permitió disfrutar de disfraces tan espectaculares como estos.



...*Gran Turismo 7* podría llegar a PS4 en 2014.

En una entrevista durante el Motor Show de Los Ángeles, Kazunori Yamauchi, padre de *Gran Turismo*, declaró que puede que veamos *Gran Turismo 7* en 2014, ya que resulta más fácil desarrollar en la nueva consola.



...la secuela de *Tomb Raider* está en desarrollo.

Brian Horton, director de arte en Crystal Dynamics, habló de la secuela del *Tomb Raider* de PS3, anunciando que llegará a PS4. Además, confirmó la versión next gen del original en la nueva máquina de Sony.

...Santa Monica Studios trabaja en un sandbox.

Ya sabemos que los creadores de *God of War* están trabajando en un nuevo juego. Lo que hemos descubierto en una oferta de trabajo es que buscan diseñadores con experiencia en... ¡mundos abiertos!

...las secuelas de *Titanfall* llegarán a PS4.

Blake Jorgensen, directivo de EA, comentó que cree que habrá más entregas de *Titanfall* y que probablemente serán multiplataforma. Lo que es seguro es que la exclusividad sólo afecta al primero.

...*inFamous* puede llegar a la portátil de Sony.

El director de *Second Son* respondió a las preguntas sobre un spin-off en PS3 o PS4: "no puedo hablar de Vita". ¿Descuido?

...el esperado *Fallout 4* será anunciado en breve.

Hay tres razones, una web con cuenta atrás, un registro europeo de la marca *Fallout 4*, y un misterioso blog en Tumblr. ¿Será cierto? Aquí tenéis la cuenta atrás.

20 00:08:48

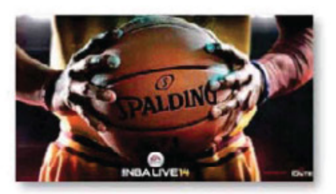


... *The Last Guardian*?

Un clásico de esta columna. Este mes, además de escuchar a su "ex director" Fumito Ueda lamentándose por el retraso, hemos oído decir al gran Shuhei Yoshida, que lo "ha jugado" y que "es muy bonito"... pero no confirma si en PS3 o en PS4.

... *NBA Live 14* para PS4?

El juego "fantasma". En EA nos juran y perjuran que sale a la venta con la consola, pero en el momento de escribir estas líneas lo cierto es que nadie lo ha visto "en vivo". Suponemos que el mes que viene lo analizaremos... si cae en nuestras manos.



... la película de *NFS*?

Pues que va a toda velocidad y que tiene previsto su estreno para marzo de 2014. Estará protagonizada por Aaron Paul (Jesse de "Breaking Bad") que interpreta a un piloto ilegal que busca venganza...

... los shooters bélicos de nueva generación?

Ya habréis visto que tanto *Battlefield 4* como *Call of Duty Ghost* están a la venta para PS4. Si no llevamos el análisis en este número, es porque sus editoras no nos lo han facilitado a tiempo. El mes que viene los analizaremos con todo lujo de detalles.

... *Hora de Aventuras: Explora la Mazmorra, porque yo paso*?

Cuando leáis estás líneas ya estará a la venta este juego de rol inspirado en la famosa serie de animación de Cartoon Network. El mes que viene lo analizaremos, pero ya os adelantamos que sólo los más fanáticos de la serie perdonarán sus defectos...



Ediciones GOTY: juega más por menos dinero

La moda de las "ediciones completas" suma y sigue. En las últimas semanas se han puesto a la venta más juegos con todo su DLC incluido.

Como todos ya sabréis, la gran ventaja de las ediciones GOTY (Game Of The Year) es permitirnos disfrutar de juegos que en su momento fueron un éxito (si no, no se reeditan), con todo el contenido descargable que ha ido poniéndose a la venta en PlayStation Store o que se regaló en exclusiva con las reservas. Todo juntito en el mismo Blu-ray y, salvo raras excepciones, con el DLC y los parches de actualización incluidos en el disco. Además, lo habitual es que estas ediciones salgan a un precio inferior al de una novedad normal, por lo que son doblemente recomendables. Una inmejorable oportunidad de conseguir un juego que te perdiste en su momento, pero que te apetecía jugar. Y llegando a estas fechas tan próximas a la Navidad pueden ser un regalo excelente para pedirle a los Reyes Magos...

Aquí os mostramos las ediciones GOTY más recientes, pero recordad que también están disponibles las ediciones completas de juegos tan golosos como *Dead Island, Batman Akham City, Red Dead Redemption, Gran Turismo 5*...



Dishonored GOTY

PS3 | BETHESDA | 39,95 €

Dishonored fue el juego revelación del pasado 2012, una mezcla de acción y sigilo en perspectiva subjetiva que nos cautivó. Pues ya está disponible esta cuidada edición GOTY que incluye las 3 expansiones Dunwall City Trials, El Puñal de Dunwall y Las Brujas de Brigmore. Además de Void Walker's Arsenal, 4 DLC con bonificaciones para personajes y espacios extra para talismanes de hueso.

Borderlands 2 GOTY Edition

PS3 | 2K GAMES | 59,99 €

Este genial shooter subjetivo con toques roleros se reedita en una edición que incluye las 4 campañas que se venden con DLC en PS Store, así como paquetes con nuevos personajes, paquete de armas, pack de cabezas y trajes, pack de mejora del Buscador definitivo, la Arena de Batalla... En fin, un montón de horas extra de diversión para una aventura ya de por si larguísima.







Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition

PS3/PS VITA | WARNER | 39,99 €

NetherRealm Studios, creadores del genial *Mortal Kombat*, se encargaron de este juego de lucha que enfrenta a los principales héroes y villanos de DC Comics en unos frenéticos combates, de gran calidad técnica y profunda jugabilidad. Entre el DLC incluido en esta edición están 6 nuevos luchadores, más de 40 skins para los personajes y 60 misiones S.T.A.R. También estará disponible para PS4, por 59,95 €.



Naruto Shippuden UNS 3 Fullburst

PS3 | NAMCO BANDAI | 39,99 €

Más que una edición GOTY, este *Fullburst* es una edición revisada que nos introducirá de lleno en la Cuarta Guerra Ninja gracias a secuencias de vídeo nuevas y revisadas, un capítulo adicional, un nuevo personaje jugable, 100 misiones nuevas y 38 trajes adicionales. Eso sí, los fans de Naruto tendréis que esperar hasta el 24 de enero para poder disfrutarlo.



The Walking Dead GOTY

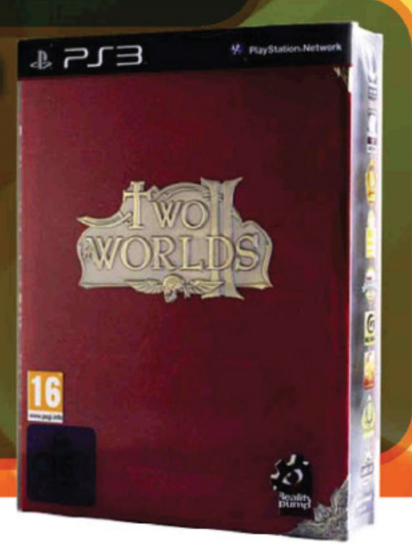
PS3 | BADLAND GAMES | 29,99 €

Esta genial aventura gráfica se vendió en PS Store en forma de episodios independientes. Tras su arrollador éxito se puso a la venta en formato físico, en un blu-ray con los 5 capítulos en castellano (en el Store estaba en inglés) y ahora se reedita en esta edición GOTY que incluye el episodio especial 400 Days, la banda sonora en formato digital y un vídeo de detrás de las cámaras.

Two Worlds II Velvet GOTY

PS3 | TOPWARE | 39,99 €

La legión de seguidores de este juego de rol disfrutarán de lo lindo con esta cuidada edición, ya que además de contenido extra, como el DLC Pirates of the Flying Fortress, se encontrarán con una bonita caja forrada de terciopelo rojo con los bordes metalizados. Y dentro de la caja, del tamaño de un juego normal, un disco extra con la banda sonora extendida, vídeos, fondos de escritorio y dos mapas PvP para el multijugador.



[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

MARIO PARA WII U Y ZELDA PARA 3DS, JUEGOS DEL AÑO

Nintendo lanza nuevas entregas de sus dos sagas más amadas, y la Revista Oficial lo celebra **con los análisis de *Super Mario 3D World* para Wii U y *Zelda A Link Between Worlds* de 3DS**. Y, por supuesto, fliparás con el **póster doble** dedicado a ambos juegos. Además, el número incluye un repor **sobre el presente y el futuro de Wii U**, con un vistazo a sus próximos éxitos, otros análisis muy esperados como el del nuevo *Layton* de 3DS, y las secciones dedicas a *Pokémon*, *Animal Crossing* e *Inazuma Eleven*.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » YA A LA VENTA

UN NÚMERO DE LUJO CON *ZELDA* Y LA NEXT GEN

La nueva aventura de Link va a ser el bombazo de 3DS para esta Navidad, y por eso su análisis va en la portada del número 269 de Hobby Consolas. Pero no es el único: también puntúan **los juegos exclusivos del lanzamiento de PS4 y Xbox One, y comparan *Battlefield 4* y *Call of Duty Ghosts***. Además, junto a la revista viene un **suplemento de 32 páginas dedicado a las nuevas consolas** con la mejor información: características, funciones online, mandos, servicios de entretenimiento...





Todo lo bueno se hace esperar



Daniel Acal
@danlacal

Todo lo bueno se hace esperar. Nunca he entendido muy bien el significado de este aforismo tan popular y aceptado que a mí siempre me ha sonado a excusa, a disculpa por una tardanza no siempre justificada. Y esta expresión la he escuchado el día que Naughty Dog confirmó al mundo que están desarrollando un nuevo *Uncharted*. El primer *Uncharted* para PS4. Casi "ná", ¿verdad?

El anuncio tuvo lugar el pasado 15 de noviembre, durante el evento que Sony montó en la ciudad de Nueva York para celebrar el lanzamiento de PS4 en Estados Unidos. Un buen escenario para hacerlo, sin duda... aunque en mi opinión han esperado demasiado (de ahí lo de: "es que todo lo bueno se hace esperar") para confirmar un rumor que, por otra parte, llevábamos meses escuchando. Naughty Dog suele trabajar con dos estudios en paralelo y ya desde antes de que lanzaran *The Last of Us* sabíamos que había gente en el estudio que estaban inmersos en otro proyecto... y ese proyecto olía muy fuerte a *Uncharted 4*.

¿Por qué han tardado tanto en anunciarlo? Teniendo en cuenta el retraso de *DriveClub*, el título exclusivo de Sony que mejor pinta tenía de esta primera hornada de juegos de lanzamiento de PS4 y sin duda el gran aliciente para que todos son animáramos a abonarnos a PS Plus desde el primer día, ¿qué mejor "cortina de humo" para tapar este sorprendente chasco que anunciar a bombo y platillo el estreno de Nathan Drake en la nueva generación? Con un catálogo de lanzamiento tan escaso por parte de Sony (no de las "third parties", que le han arropado con sus mejores franquicias navideñas, con la única y sonrojante ausencia de *Watch Dogs*), ¿no habría sido un auténtico subidón anunciar que hay un nuevo *Uncharted* en camino, por ejemplo, en el pasado E3? Tal vez en junio no tuvieran nada que enseñar todavía del juego, pero con sólo revelar su existencia ya nos habrían dejado con mejor sabor de boca.

De hecho, en este primer "teaser" de poco más de un minuto de duración tampoco han enseñado mucho que digamos. No se ve absolutamente nada del juego (ni secuencias de vídeo ni mucho menos "gameplay"). Tan sólo un antiguo mapa que deja entrever algunas localizaciones (que suponemos que formarán parte o de algún modo estarán relacionadas con la aventura): Cabo de Buena Esperanza, Golfo de Somalia, Isla de Madagascar... para terminar en otra pequeña y paradisiaca isla: Santa María. Mientras hacemos esa travesía con la mirada, escuchamos una misteriosa "voz en off" que dice algo así como: "Algunos vínculos nunca pueden romperse. Perdí quince años. Enterrado vivo. Borrado. Me dejaste pudriéndome en ese agujero infernal y nunca miraste atrás. Pero no puedes deshacer el pasado y cuando éste te alcance, cuando todas tus mentiras de desmoronen a tu alrededor, estaré ahí rebuscando entre los escombros. Me lo debes...".

A ningún fan de la serie se le escapó que esta voz no era ni de Nolan North (el actor que presta su voz a Nathan Drake en la versión original), ni de Richard McGonagle (Victor Sullivan), ni la de ninguno de los otros actores que anteriormente haya participado en alguna entrega de *Uncharted*. Pocas horas después del anuncio, Amy Hennig, guionista y directora creativa en Naughty Dog, desvelaba el secreto en su cuenta de twitter. La misteriosa voz pertenece a Todd Stashwick, un actor de reparto habitual en series de TV como "CSI Miami", "El Mentalista" o "Héroes". Será un nuevo personaje que clama venganza contra (suponemos) el bueno de Nathan Drake (aunque hay quien dice que el protagonista podría ser otro) que debió dejarle tirado en aquella pequeña isla africana durante alguna expedición que tuvo lugar 15 años atrás y que ya descubriremos en algún momento... porque no han anunciado fecha (se rumorea que podría estar para finales de 2014). Lo único que han confirmado es que su director vuelve a ser Justin Richmond, que se ha limitado a decir que su "objetivo es continuar lo que hemos hecho en anteriores generaciones de consolas y de nuevo ofrecer lo mejor en narrativa, captura interpretativa, innovación técnica y gráficos en PS4". Decir esto y no decir nada es lo mismo.

En fin, que para lo que han enseñado ahora ya podían haberlo revelado mucho antes. Y más sabiendo que ni Sucker Punch (con *InFamous Second Son*) ni Ready at Dawn (con *The Order 1886*) iban a llegar a tiempo para el lanzamiento de la consola. Sony sabrá cuando es el mejor momento para sacar este as de la manga, pero habría supuesto un extra de ilusión a todos aquellos "sonyers" que andan un poco desencantados con el catálogo inicial de la consola. Y ojo, que éste puede no ser el único as en la manga que tengan en Sony para su nueva consola. Shuhei Yoshida, presidente de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, dice que ha probado *The Last Guardian* "hace poco" y que "es precioso". Y no quiso confirmar si lo había jugado en PS3 o en PS4. No, no es broma.



ADEMÁS DE TÍTULOS DE NUEVO CUÑO, PS4 NECESITA JUEGOS COMO *UNCHARTED*. DEBERÍAN HABERLO ANUNCIADO ANTES.

Sin huida hacia delante


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Tras acabarme las campañas de *Battlefield 4* y *Call of Duty Ghosts*, y haber dedicado algo de tiempo a sus respectivos modos multijugador, tengo una cosa muy clara: los shooters bélicos demuestran ya un agotamiento extremo, una fatiga de la que realmente no sé como van a salir. Viene siendo evidente desde hace un par de años, pero es que ya es innegable. Como también es innegable que, en 2007, Modern Warfare "reinventó" el género, sobre todo la parcela multijugador, al incluir experiencia, niveles, perks o habilidades... Los seis juegos posteriores han ido añadiendo y discriminando ideas para refinar la fórmula. Y, hasta ahí, todo ha ido bien.

Quizá sea culpa de la repetición, de la escasez de ideas nuevas o de la "falta de voluntad" para eliminar algunos lastres, como unas campañas para un jugador demasiado guiadas y cinemáticas o sin modo cooperativo, que están empezando a pasar factura. La repetición de ideas ya es evidente: ¿ciudades que se desmoronan a nuestro paso? ¿huir de barcos que se hunden? ¿pilotar tanques, jeeps, helicópteros o lanchas motoras? ¿desiguales duelos contra tanques? ¿explosiones nucleares? ¿niveles dedicados al más puro de los sigilos? ¿llevar a cabo un rescate a la desesperada en la cubierta de un portaaviones que aparentemente se va a pique? ¿situaciones de secuestro con tiroteos a cámara lenta tras abrir una brecha? Son sólo algunos ejemplos, pero seguro que os vienen a la cabeza los títulos y los niveles en los que las habéis vivido...

Y hablamos de "falta de voluntad" para erradicar algunos lastres, como no poder pasar por una determinada puerta hasta que nos la abre un NPC o personaje no controlable, o que ciertos eventos no se activen hasta que pasemos por un determinado punto del escenario, que sólo encorsetan más y más la experiencia de juego, convirtiendo lo que debería ser un juego de acción en una película de la que sólo somos un mero espectador, no la parte activa. Lastres que en las primeras entregas resultaban sorprendentes, fascinantes... pero que cada vez "quitan" más protagonismo al jugador. Sí, es algo que ha estado presente en, por ejemplo, *Call of Duty* desde sus orígenes peceros en 2003. Pero lejos de mejorarse, cada vez ha ido a más, a ser más limitante, más encorsetado.

A diferencia de la anterior generación, donde aún existía una huida hacia delante, unos frentes bélicos que explorar (como la guerra moderna, que ha sido muy bien explotada durante los últimos años), ahora no veo hacia donde puede tirar el género sin caer en los mismos errores. Es decir, ¿optarán por un enfoque aún más futurista de la guerra? ¿se trasladarán definitivamente al espacio en busca de una nueva frontera? ¿o volverán al pasado, o incluso más atrás, a la I Guerra Mundial para protagonizar refriegas con armamento más arcaico? ¿con cargas de caballería? ¿o revisitar a la II Guerra Mundial? Sea cual sea el camino, una cosa está clara: el género, como tal, necesita un revulsivo, una nueva vuelta de tuerca, nuevas ideas.

Pueden pasar por, uno, eliminar directamente la campaña individual. Total, cada vez son más cortas, previsibles y repetitivas. Y si no se introducen nuevas mecánicas de juego y nuevas situaciones, la sensación de "deja vù", de "esto ya lo he hecho antes", estará ahí perenne. Dos, podrían probar a llevar la campaña a un estilo más "mundo abierto". Ahí está *Far Cry*, sin ir más lejos, que resuelve muy bien la papeleta, pese a tener también sus elementos "guionizados" (o la catetada de "scriptados", que tanto dicen los "modernos"). Revestir la campaña con más cosas para hacer, más tareas opcionales, más vehículos... quizá sea una de las posibles formas de romper con las rutinarias campañas actuales. Y más si pensamos que de ahora en adelante, la nueva generación de consolas es la que tiene que tomar el relevo. En una máquina más potente, lógicamente, espero más. Si el año que viene, de nuevo, volvemos a encontrar el mismo esquema en PS3 y PS4 (con mejores texturas y poco más), vamos, la misma fórmula repetida hasta la saciedad, eso significará que aún no apuestan con todas sus fuerzas por la nueva generación, y algo seguirá fallando, aunque venda millones.

Y si vamos por los modos online, pues qué queréis que os diga. Cada día echo más de menos a los clásicos del género, con *Quake III* y *Unreal Tournament* a la cabeza, que se dejaban de florituras para abordar lo importante: la diversión. Mapas ágiles, con el tamaño justo para no incitar al campeo salvo en los diseñados a tal efecto, con ideas muy básicas en ocasiones (quien no recuerda en *Unreal Tournament* el mapa con dos torres enfrentadas y unidas por un puente) pero muy bien pensadas. Sí, me encantan los niveles de experiencia, equipar cientos de armas, modificarlas con piezas, superar desafíos como realizar X disparos a la cabeza con un arma... pero muchas de esas opciones al final se diluyen al entrar en combate y encontrarme con un mapa enorme, con muy pocos jugadores y, sobre todo, según el juego, con "sujetos" apostados en una esquina, esperando a que otros pasen por delante para apretar el gatillo, sin estar en un torneo o competición de alto nivel. Para mi eso no es diversión, o al menos la que espero en un shooter que no aspira a ser un simulador bélico. No al menos en el shooter que espero en una nueva generación que debería irrumpir YA para "salvar el género".

¿SOLUCIONES? PUEDEN ELIMINAR LAS CAMPAÑAS, TOTAL, CADA VEZ SON MÁS CORTAS, PREVISIBLES Y REPETITIVAS...



PS3 LLEGA A SU FIN DE CICLO **A TODA VELOCIDAD**

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

El catálogo de grandes exclusividades de PS3 se cerrará el 6 de diciembre, cuando la saga de conducción más famosa de la historia regrese por fin al asfalto.

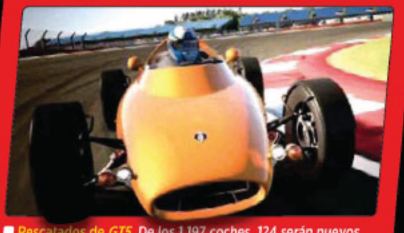




LOS VEHÍCULOS



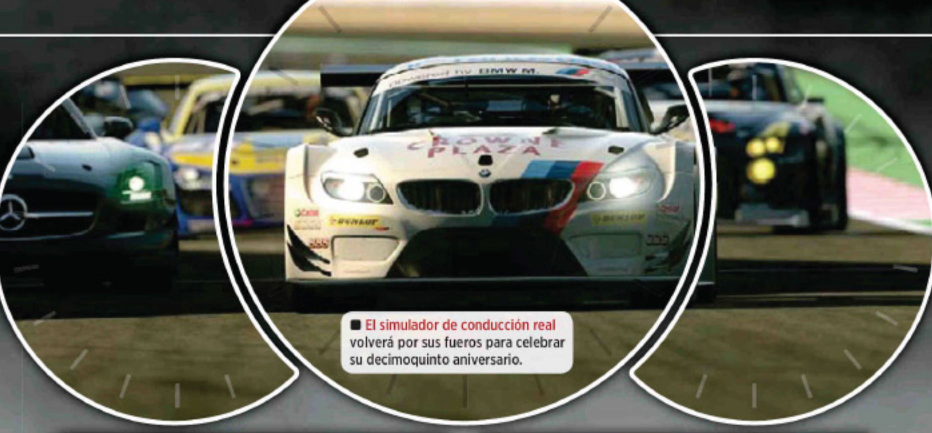
1197 coches. El juego incluirá esta desorbitada cifra de preciosidades. Pertenecerán a decenas de fabricantes: Alfa, Aston Martin, Audi, BMW, Chevrolet, Ferrari, Ford, Honda, Lamborghini, Lexus, McLaren, Mercedes, Nissan, Renault...



Rescatados de *GT5*. De los 1.197 coches, 124 serán nuevos, mientras que el resto estarán recuperados de la anterior entrega, que, a su vez, también recicló modelos de la cuarta. Es bastante comprensible en un título de estas características.



Sin distinción entre Premium y Estándar. A diferencia de lo que sucedía en *GT5*, todos los vehículos tendrán un grado de detalle similar. Lo único que ha dicho Polyphony es que los antiguos Estándar tendrán vistas interiores "simplificadas".



El simulador de conducción real volverá por sus fueros para celebrar su decimoquinto aniversario.





El número de coches por carrera será de hasta dieciséis, pero todo se moverá con una gran fluidez.



La colina de Goodwood será el lugar de celebración de algunos eventos especiales del modo Carrera, en forma de contrarreloj.



La física de las suspensiones y los neumáticos estará muy mejorada, gracias a la colaboración de Polyphony con KW Automotive y Yokohama Rubber.

PS3 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | 6 DE DICIEMBRE

Han pasado ya quince años desde que la mente de Kazunori Yamauchi iniciara la leyenda del autodenominado como "simulador de conducción real", en PSone. Mucho ha llovido desde entonces, pero el famoso simulador de Polyphony Digital ha sabido ir evolucionando poco a poco, sin prisa pero sin pausa. Al contrario que muchas sagas contemporáneas, la del estudio japonés se niega a caer en una espiral de entregas anuales. Si dejamos al margen las ediciones *Prologue* o *Concept*, la saga sólo aparece dos veces por generación y en PS3 la norma se va a cumplir casi sobre la bocina, con su sucesora ya en el mercado. Han pasado tres largos años desde que *GT5* viera la luz, así que ya tocaba volver a deleitarse con la magia de la saga. Será el colofón a un año 2013 que ha sido un éxito absoluto para la consola en cuanto a exclusividades: *God of War Ascension*, *The Last of Us* y *Beyond*.

Como sus predecesores, *GT6* se caracteriza por su conducción realista, ideal para los más aficionados al mundo de las carreras. Gracias a la colaboración de Polyphony con dos empresas como KW Automotive y Yokohama Rubber, las físicas de las suspensiones y los neumáticos serán más fidedignas que nunca, lo que se traducirá en un control muy exigente. Tanto es así que, a diferencia de casi cualquier otro juego de velocidad de cuantos existen hoy en día, no será posible rebobinar la acción si cometemos errores. Si nos salimos de pista o hacemos un trompo, tocará apechugar con ello y tratar de recuperar el tiempo perdido. Eso sí, parece que el sistema de daños seguirá siendo bastante limitado. Lo bueno es que la curva de dificultad será muy progresiva, ya que al principio sólo tendremos acceso a las copas más básicas, destinadas a utilitarios de escasa potencia. Poco a poco se irán desbloqueando grupos de eventos más desafiantes, de turismos de la categoría GT3, de Nascar, de rallies, de prototipos de Le Mans... La variedad de categorías volverá a ser una de las señas de identidad. El número de vehículos será el más grande que se haya visto jamás en la saga. Habrá 1.197 y todos tendrán un acabado exterior similar, a diferencia de lo »

CIRCUITOS

Una de las mayores fortalezas de *GT6* será su gigantesco número de circuitos, pues habrá 39 (sin contar las variantes). Repetirán los de *GT5* y se añadirán siete nuevos: Silverstone (hogar de la GT Academy), Brands Hatch (uno de los circuitos más legendarios de Inglaterra), Ascari (el más largo de España), Mount Panorama (una pista australiana que cuenta con un espectacular sacacorchos múltiple), Willow Springs (un trazado ubicado en el desierto y lleno de desniveles), Goodwood (un estrecho y elitista recorrido inglés) y Matterhorn (un circuito ficticio en Los Alpes).



CIRCUITOS DEL MUNDO Son pistas tradicionales que existen en el mundo real. Hay diecisiete: Fuji, Suzuka, Tsukuba, Motegi, Indianapolis, Laguna Seca, Willow Springs, Daytona, Le Mans, Nurburgring, Monza, Spa-Francorchamps, Brands Hatch, Silverstone, Ascari, Goodwood y Mount Panorama.



CIRCUITOS ORIGINALES Son pistas ficticias creadas, expresamente, por Polyphony Digital. Hay doce: High Speed Ring, Cape Ring, Autumn Ring, Deep Forest, Grand Valley, Trial Mountain, Apricot Hill, Matterhorn, Eiger Nordwand, Special Stage Route X, Gran Turismo Arena y Kart Space.



CIRCUITOS URBANOS Son trazados que aprovechan las calles de algunas de las ciudades más conocidas del mundo (y otras ficticias) para hacernos correr entre guardarraíles y edificios. Hay siete: Madrid, Londres, Roma, Tokio, Mónaco (Cote d'Azur), Special Stage Route 5 y Special Stage Route 7.



RALLY Como viene siendo habitual en la saga desde la segunda entrega, *GT6* concederá cierta importancia a las competiciones "off road", por caminos de tierra y nieve. Hay tres pistas, en total: Eiger Nordwand, la Toscana y Chamonix, todas recuperadas de anteriores juegos.

DE DÍA Y DE NOCHE

GT5 ya introdujo tímidamente los ciclos día-noche, pero, en *GT6* cobrarán una importancia capital. En muchos circuitos se podrá elegir a qué hora correr, así como la mayor o menor rapidez del paso del tiempo. Eso significa que, por ejemplo, incluso en carreras cortas, se podrán configurar esos cambios lumínicos.



SIMULACIÓN DEL CIELO El paso del tiempo se reflejará en forma de desplazamiento espacial del sol, la luna o las constelaciones de estrellas, según las coordenadas de la pista.



CARRERAS DE RESISTENCIA No está confirmado cuáles habrá, pero es de prever que se incluyan las 24 Horas de Le Mans, las de Nürburgring o las de Spa-Francorchamps.



El circuito de Mount Panorama, con su larguísimo "Sacacorchos" será uno de los atractivos del juego.



La categoría FIA GT3 será una de las grandes protagonistas, con modelos como el Mercedes SLS AMG o el Nissan GT-R Nismo.

El amplio garaje de coches, los variadísimos circuitos y los ciclos día-noche serán las grandes estrellas de esta nueva entrega de la saga.

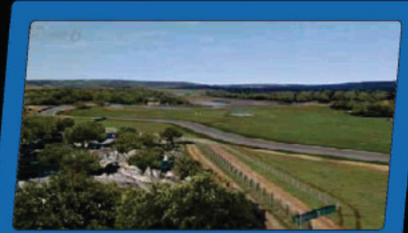
que sucedía con los modelos Estándar de *GT5*, que estaban menos pulidos que los Premium y que carecían de cámara interior. Casi todos serán coches conocidos, pero también habrá prototipos exclusivos creados específicamente para *GT6*, dentro del programa GT Vision. Así, en los meses posteriores a la salida del juego irán llegando modelos futuristas pertenecientes a fabricantes como Mercedes, Zagato, Infiniti o incluso a marcas comerciales como Nike. Es posible que hasta Adrian Newey, jefe de diseño de la escudería Red Bull de Fórmula 1, esté preparando algo, porque sale en el último tráiler del juego y ya colaboró en *GT5* con aquel futurista X1.

La extensa nómina de circuitos será otro de los puntos fuertes del juego. Repetirán todos los que ya vimos en la quinta entrega, pero se estrenarán otros siete nuevos. Entre ellos brillará con luz propia el Circuito Ascari, una pista ubicada en las cercanías de Ronda, en Málaga, y donde precisamente se celebrará la presentación mundial del juego, el próximo 2 de diciembre. Sus curvas ciegas nos pondrán en más de un aprieto. Entre los debutantes también destacará Mount Panorama, un circuito australiano que cuenta con una larguísima sección de enlazadas en bajada, a imagen y semejanza del "Sacacorchos" de Laguna Seca. Os garantizamos que se va a convertir en uno de vuestros predilectos desde la primera vuelta que deis en él. Igualmente, Brands Hatch, Willow Springs o la colina de Goodwood dan buena cuenta del gusto de Kazunori Yamauchi por dar cabida a circuitos peculiares.

El modo Gran Turismo seguirá siendo la estrella indiscutible. A base de competir, iremos ganando experiencia y desbloqueando eventos cada vez más atractivos, merced a un nuevo sistema de estrellas que se añadirán a las habituales copas de oro, plata y bronce. Como sabréis, uno de los mayores atractivos de la saga es hacer crecer el tamaño de nuestro garaje y eso obliga a correr centenares de horas, ya que se hace necesario obtener créditos con los que acudir a los concesionarios. Pues bien, si somos de los impacientes y queremos conseguir coches y tunearlos sin esperar, podremos comprar créditos del juego, pagando con dinero real. Se podrán adquirir packs de varias cantidades: 7 millones, 2,5 millones, un millón y medio millón (aún no sabemos el precio). El dinero también servirá para acudir al taller a lavar el coche o cambiarle el aceite, aplicarle mejoras de rendimiento o tunearlo con diversas ruedas y componentes aerodinámicos. Y todo será más rápido que en *GT5*, ya que la presentación de los menús y los tiempos de carga se han optimizado al máximo, para poder acceder a cualquier contenido con bastante rapidez. El modo online, que dio bas-

PASIÓN POR ESPAÑA

Kazunori Yamauchi, el padre de Gran Turismo, es un entusiasta de nuestro país y eso se reflejará en el juego, cuya presentación mundial se celebrará en el Circuito Ascari, ubicado en Ronda. El circuito de Madrid ya no será el único contenido español.



Circuito Ascari. Este exigente trazado, el más largo de España, será uno de los siete nuevos. Cuenta con curvas inspiradas en circuitos como Silverstone, Daytona o Spa.



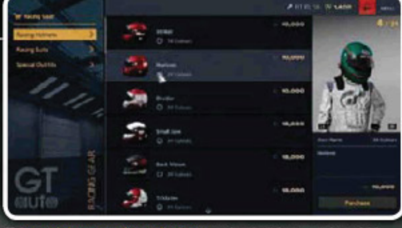
Gemasolar. El modo Foto contará con dos escenarios ubicados en Andalucía. Por un lado, esta planta termosolar; por otro, el genial paisaje del casco histórico de Ronda.



Ciudad de las Artes y las Ciencias. El complejo futurista creado por Santiago Calatrava en la ciudad de Valencia será otro de los escenarios donde fotografiar nuestros coches.



■ **Habrá microtransacciones opcionales:** pagando una cantidad de dinero podremos obtener créditos para comprar nuevos coches.



■ **Se podrá personalizar al piloto** con hasta 34 cascos (con 952 variaciones de color) y 28 monos (con 852 opciones de color).



■ **Los eventos de "Pausa para el café"** consistirán en retos como derribar conos o recorrer la mayor distancia posible con un solo litro de gasolina.

tantes problemas en la etapa inicial de *Gran Turismo 5*, también estará mejorado. Podremos competir hasta dieciséis usuarios de manera simultánea y resultará más fácil crear clubes y organizar carreras. Aparte, habrá eventos oficiales de todo tipo: carreras al uso, contrarrelojes, pruebas de derrape...

Otra de las grandes virtudes del juego será la inclusión de un sistema de iluminación variable que será compatible con muchos de los circuitos. Es decir, podremos elegir a qué hora queremos que empiece la carrera y cuán rápido transcurra el tiempo. ¿Qué significa eso? Ni más ni menos que la posibilidad de disputar carreras por la noche, al amanecer, al atardecer... Aunque pongamos la carrera a sólo dos vueltas podremos configurar el paso del tiempo para que, a lo largo de esas dos vueltas, se aprecie el cambio de luz. Sin duda, los efectos de iluminación se llevarán la palma, sobre todo cuando entren en juego los faros de los coches, indispensables para iluminar el horizonte de asfalto. Y siguiendo con aspecto visuales, la lluvia también tendrá más presencia. Podremos configurar las carreras para que empiecen en seco o en mojado y que progresivamente cambien las condiciones de agarre de la pista. Ya hemos visto el efecto y, aunque no es tan potente como el de los juegos de velocidad de Codemasters, cumplirá bien su papel.

El nuevo simulador de Polyphony Digital llegará a las tiendas el 6 de diciembre y promete ser la traca final de PlayStation 3 en lo que a exclusividades se refiere. Igual que sucedió con *GT5*, en esta era de actualizaciones y DLC, el título promete tener un largo recorrido, aportando nuevos retos, sorpresas. Y eso que los fans de la saga ya sabemos que completarlo al 100% es un reto sólo al alcance de los pilotos más de dedicados. Nosotros ya estamos deseando echarle el guante y apretar el acelerador. ○

CON RECORRIDO

Igual que sucedió con la quinta entrega, *GT6* no estará del todo completo cuando se ponga a la venta el próximo 6 de diciembre, por lo que se irán lanzando diversas actualizaciones en los meses sucesivos:

1. B-SPEC El típico "modo mánager" de la saga, en el que debemos dar órdenes a un piloto desde el muro de boxes, estará renovado y potenciado para que no resulte tan tedioso y vacío como en las anteriores entregas. Habrá que hacer más sugerencias sobre el ritmo de carrera, vigilar más parámetros en boxes...

2. EDITOR DE CIRCUITOS Permitirá crear cualquier concatenación de curvas que se nos ocurra y el paisaje será el de los alrededores de Ronda. Eso llegará en una primera actualización, pero más tarde habrá una segunda que introducirá una aplicación de pago para crear trazados con las rutas que captemos vía GPS.

3. GT VISION Polyphony Digital ha llegado a un acuerdo con numerosos fabricantes (Mercedes, Alfa, Volkswagen, Zagato, Aston Martin, Audi, Nissan, SRT...) para que diseñen prototipos hechos expresamente para el juego. Se supone que serán gratuitos y que se irán lanzando de forma progresiva.

4. TELEMETRÍA Se incluirán todo tipo de gráficas que plasmarán nuestro estilo de conducción, para saber dónde podemos mejorar. Se recogerán datos como la velocidad, las revoluciones por minuto, el ángulo de dirección en cada curva...

5. MÓVILES Y 3D Se lanzará una aplicación para poder gestionar diversos aspectos del juego desde un smartphone. También se añadirá compatibilidad con televisores 3D.

6. MEJORA DEL AUDIO Se supone que también habrá una futura actualización que mejorará el sonido.

■ **El legado de Ayrton Senna** se dejará ver en un futuro, gracias al acuerdo de Polyphony Digital con el instituto brasileño que lo gestiona.





LA CONSOLA DEL **FUTURO** YA ES UNA REALIDAD

¡PS4 YA ESTÁ AQUÍ!



PS4 EN DATOS:

- **Precio:** 399 euros.
- **Fecha de lanzamiento:** 29 de noviembre
- **CPU:** x86-64 AMD "Jaguar", 8 núcleos
- **GPU:** 1.84 TFLOPS, AMD Radeon de nueva generación
- **Memoria:** GDDR5 8 GB
- **Disco duro:** 500 GB
- **Dimensiones**: 275x53x305 mm (ancho x alto x largo) aprox.
- **Peso:** 2.8 Kg aprox.
- **Lector:** Blu-ray x6, DVD x8
- **Entradas y salidas:** 2 USB de alta velocidad, puerto auxiliar, HDMI, óptico digital
- **Redes:** Gigabit Ethernet, IEEE 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 (EDR)

La nueva consola de Sony ya ha llegado a España y en este reportaje vamos a repasar todas sus características, sus puntos fuertes, sus aspectos a mejorar... ¿Listos para entrar en la nueva generación?

La sexta consola de Sony ya está entre nosotros. Aterriza precedida por un rotundo éxito en "territorio hostil" (ya se han "colocado" un millón de consolas en Estados Unidos) y en Europa tiene pinta de cosechar también un éxito similar en proporción (en Japón PS4 se estrenará el 22 de febrero).

Sony ha acertado con un precio "asequible" (es 100 euros más barata que Xbox One y eso puede ser un factor clave en los indecisos) para una consola mejor diseñada y como mínimo igual de potente que la competencia. Tiene más de 200 juegos ya en camino (entre los que están sagas como *Uncharted, Kingdom Hearts, Metal Gear Solid*...) e incorpora muchas funciones "sociales" (tan de moda hoy en día) y multimedia. Y todo sin cerrarse ninguna puerta al futuro (juego en la nube con Gaikai, contenidos en 4K...).

Pero no todo son "flores". Sony no ha incluido retrocompatibilidad y aún sigue "escociendo" la obligación de estar abonado a PS Plus para jugar online. En las páginas siguientes comentamos todos estos aciertos y fallos, y tratamos de aclarar todas las dudas.

PACKS DISPONIBLES EN EL LANZAMIENTO



PS4: 399 €



PS4 + KNACK: 449 €



PS4 + KILLZONE SHADOW FALL: 449 €



PS4 + KILLZONE SHADOW FALL +PS CAMERA + 2 DUAL SHOCK 4: 499 €

LA CONSOLA PS4

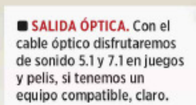
CONEXIONES

A PS4 se le puede conectar casi de todo gracias a sus múltiples conexiones. Cuenta con salida HDMI, salida digital (audio óptico), Ethernet, dos puertos USB 3.0, y un conector auxiliar reservado para PlayStation Camera. También ofrece funciones integradas de 802.11 b/g/n Wi-Fi para conectividad inalámbrica a internet y Bluetooth 2.1 para conectar el Dual Shock 4. No será compatible con audio y vídeo analógico.

■ **RANURA PARA DISCO.** En PS4 Sony vuelve a apostar por la ranura en vez de cada vez más anticuada "bandeja".

■ **BOTÓN DE ENCENDIDO.** También resetea la consola. Justo debajo está el de extracción de disco.

■ **PUERTOS USB.** PS4 incluye dos puestos USB en la parte delantera de la consola. Sirven para cargar los mandos, para alimentar una capturadora externa...



■ **SALIDA ÓPTICA.** Con el cable óptico disfrutaremos de sonido 5.1 y 7.1 en juegos y pelis, si tenemos un equipo compatible, claro.



■ **SALIDA HDMI.** La única forma de sacar el vídeo en PS4. Si tu tele no tiene HDMI, no podrás conectar tu PS4 de ninguna manera...

■ **SALIDA ETHERNET.** Aquí va el cable de red si no tienes pensado conectarte usando el Wi Fi.

■ **SALIDA AUXILIAR.** Su principal uso es para conectar la PlayStation Camera, aunque no se descartan más aplicaciones en el futuro.

COMPARTIR

Trim Video

10 sec

Preview OK

PS4 tiene un fuerte componente social. Podremos compartir vídeos de partidas en Facebook, capturas vía Facebook y Twitter, y partidas en directo en streaming a través de Ustream y Twitch. Basta con pulsar el botón "Share" del Dual Shock 4.

DISTINTOS USOS DEL BOTÓN SHARE	
Pulsación breve	Muestra el menú, realiza una captura y guarda un vídeo (si estás jugando)
Pulsación larga	Realiza una captura de pantalla
Doble pulsación	Establece inicio de vídeo

EL DISCO DU



■ **ESPECIFICACIONES.** PS4 viene con un disco duro 5400 RPM SATA II de 500 GB (que en la práctica se queda en unos 423).

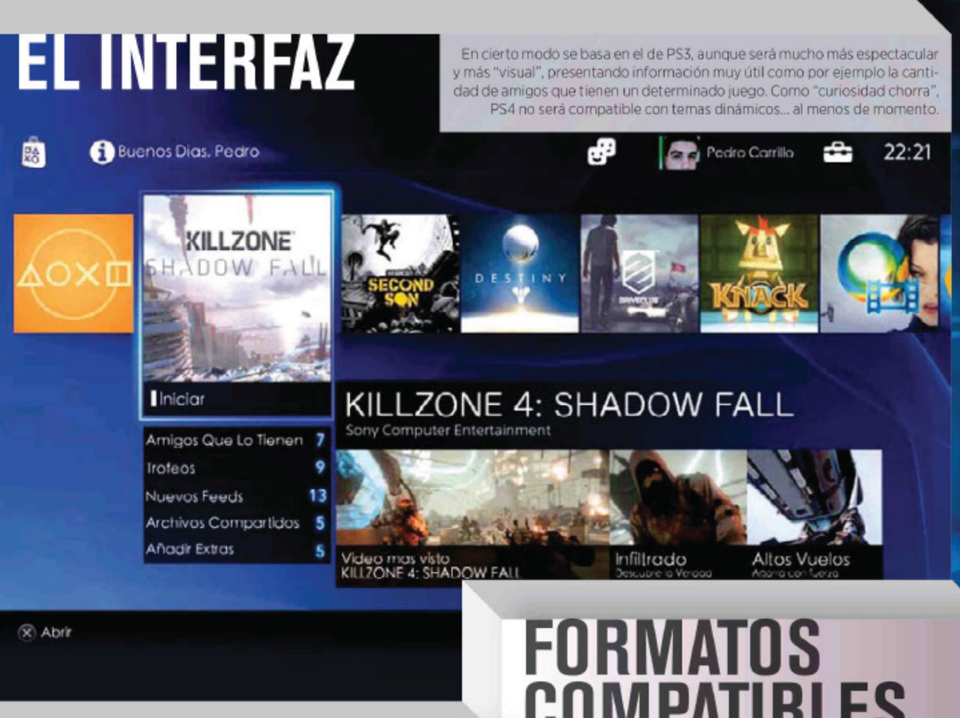
La espera ha llegado a su fin. Ya puedes disfrutar de PS4, la nueva consola de Sony que está llamada a jugar un papel decisivo en la industria del videojuego en los próximos años. No sabemos si has tenido problemas a la hora de comprarla (según algunas tiendas se han agotado las reservas hace mucho tiempo; pero según Sony "en principio nadie se va a quedar sin su PS4 el 29 de noviembre"). Sea como fuere, la consola ya está aquí, y cuando abras la caja te vas encontrar una bonita consola negra de 162 mm x 52 mm x 98 mm, con un parte mate y otra "brillante" (en la que sí, se quedan todos los dedazos), un Dual Shock 4, un cable micro-USB para cargarlo, un auricular mono para chat de voz, un cable de alimentación y un cable HDMI. La consola puede colocarse en posición horizontal o vertical, pero el soporte vertical se vende aparte en Europa. Eso sí, tampoco busquéis una enorme fuente de alimentación externa (como la de Xbox One), porque va dentro de la consola. Y tranquilos, que ya lo hemos probado y no se calienta en exceso. En nuestra pruebas también hemos notado es que es bastante más silenciosa que PS3. Viene equipada "de serie" con un disco duro 5400 RPM SATA II de 500 gigas que, igual que en PS3, puede ser sustituido por otro de mayor capacidad.

A la hora de conectarla a la televisión, olvidaos ya para siempre del euroconector y los cables amarillo, rojo y blanco. El vídeo y el audio de PS4 son transmitidos utilizando HDMI, el estándar en televisores y monitores de alta definición. Y si queremos mejor sonido que el que da la tele, podemos conectar la consola a un amplificador 5.1 o 7.1 gracias al cable óptico, el mismo que en PS3.

PS4 es compatible con las resoluciones de vídeo estándar 480p, 720p, 1080i y 1080p y si cambiamos de televisión, la consola reconocerá la resolución óptima ella solita, sin tener que cambiarla de forma manual como pasaba con PS3. También es compatible con juegos en formato 3D estereoscópico desde el primer día, aunque sólo hay un título en el catálogo inicial (*Trine 2*) que aprovecha esta opción. En cuanto a la resolución 4K, "la alta definición del futuro", PS4 es compatible, pero sólo para imágenes estáticas. Es posible que sea compatible

EL INTERFAZ

En cierto modo se basa en el de PS3, aunque será mucho más espectacular y más "visual", presentando información muy útil como por ejemplo la cantidad de amigos que tienen un determinado juego. Como "curiosidad chorra", PS4 no será compatible con temas dinámicos... al menos de momento.



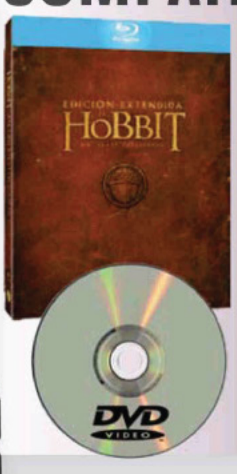
RO

Como ocurría en PS3 , podremos cambiar el disco duro si los 500 GB que vienen de serie se nos quedan pequeños (algo que pasará pronto, ya que todos los juegos tienen instalación obligatoria y un juego como *Knack* ocupa 37 GB). Deberá cumplir los mismos estándares y no ser más ancho de 9,5 mm. No se puede usar un disco duro externo para ampliar el espacio de almacenamiento en PS4.





FORMATOS COMPATIBLES





El Blu -ray vuelve a ser el formato elegido para los juegos en formato físico, aunque la consola también reconocerá DVD. Para ver pelis en Blu-ray hay que actualizar el firmware a la versión 1.50. No será compatible ni con MP3 ni con CD de audio, aunque esto podría cambiar con futuros parches.

PS4 lo tiene todo para ser la consola del presente y del futuro. Y lo que no, lo tendrá pronto mediante sucesivas actualizaciones. De momento, "nace" con la actualización 1.50 bajo el brazo.

con pelis 4K en el futuro, aunque para juegos lo vemos un poco más complicado. Lo que resulta curioso es que tampoco podrá reproducir de salida ni MP3 ni CD de audio, aunque también están considerando habilitar esta opción de cara al futuro. Y es que parece que el sistema operativo nos llega un poco "pelado". Como ejemplo, para reproducir pelis en Blu-ray hay que actualizar a la versión 1.50 del firmware.

Uno de los aspectos más que nos ha gustado de PS4 es su fuerte componente social, que tiene su máxima expresión en el botón Share y la posibilidad de compartir nuestros contenidos. El botón Share nos permite salvar, distribuir y compartir partidas de juego grabadas en vídeo, capturas de pantalla y partidas en directo en streaming, retransmitiéndolas a tiempo real. Podremos compartir vídeos y pantallas en Facebook, pantallas Twitter, y partidas en directo en streaming a través de Ustream y Twitch. Las utilidades de este servicio son múltiples, desde simplemente exhibir un logro o un detalle curioso, hasta mostrarle a un amigo cómo se pasa determinada zona de un juego. Para las partidas en streaming en directo, puedes postear la url de tu emisión en directo en streaming en Twitter y Facebook justo cuando comience la emisión en streaming. Y lo mejor de todo es que no será necesario estar abonado a PS Plus para poder usarlo. Por desgracia, la consola que tenemos es de "test" y no hemos podido probar estas funciones en vivo, pero pronto os daremos más detalles.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué incluye la caja de PS4?
En el pack básico encontrarás una consola PS4 con un disco duro de 500 GB, un mando inalámbrico Dual Shock 4, un cable micro-USB para cargar el Dual Shock 4, un auricular mono para el chat de voz, un cable de alimentación (1,5 m.) y un cable HDMI (2 m.).

¿Es compatible PS4 con vídeo salida de audio analógicos?
No. El vídeo de PS4 y el audio son transmitidos utilizando HDMI, un conector digital usual que se encuentra en prácticamente todos los televisores HD. Además, PS4 puede dar salida a audio de 5.1 o 7.1 vía audio óptico.

¿Qué resoluciones con compatibles con PS4?
La resolución de la salida HDMI de PS4 cambia automáticamente dependiendo de la televisión o del monitor que esté conectado y es compatible con 480p, 720p, 1080i y 1080p. También es compatible con el 3-D estereoscópico. En cuanto a la resolución 4K, de momento sólo para imágenes estáticas, aunque supuestamente en el futuro podría ser posible reproducir juegos y películas con esta resolución.

¿Para qué sirve el botón Share del Dual Shock 4?
El mando inalámbrico DualShock 4 cuenta con un botón llamado Share que nos ofrece la posibilidad de salvar, distribuir y compartir partidas de juego grabadas en vídeo, capturas de pantalla de una partida, y partidas en directo en streaming, retransmitiéndolas a tiempo real.

¿Es necesario ser de PlayStation Plus para utilizar el botón Share?
No. Podrás compartir vídeos de partidas, capturas de pantalla, y retransmitir partidas en streaming en directo sin estar abonado a PlayStation Plus.

¿PS4 graba siempre todas las partidas?
Sí, el sistema está constantemente grabando partidas de forma automática y de fondo, hasta un máximo de 15 minutos antes de pulsar el botón Share.

¿Tengo que grabar vídeos de partidas?
Puedes elegir tanto grabar como no grabar tus partidas. Pero siempre y cuando no presiones el botón Share en el Dual Shock 4, la partida grabada no será exportada y por tanto no ocupará espacio en tu disco duro.

CATÁLOGO DE LANZAMIENTO

LOS JUEGOS

PS4 sale a la venta con un catálogo de más de 20 juegos (los tenéis aquí a la derecha, aunque puede que haya alguna incorporación más de última hora). Y hay unos 200 juegos en desarrollo para la nueva consola de Sony, lo que hacen de PS4 una gran opción de futuro, con títulos en el horizonte de la talla de *Metal Gear Solid V, Kingdom Hearts 3, Uncharted, Final Fantasy XV*...

TÍTULOS DE SONY

Flower
Killzone Shadow Fall
Knack
Resogun
Sound Shapes
Escape Plan
Flow

TÍTULOS THIRD PARTY

Angry Birds Star Wars *Activision*
Assassin's Creed IV Black Flag *Ubisoft*
Call of Duty Ghosts *Activison*
FIFA 14 *EA Sports*
Battlefield 4 *Electronic Arts*
Just Dance 2014 *Ubisoft*
Injustice: Gods Among Us Ultimate Ed. *Warner Bros. Interactive Entertainment*
LEGO MARVEL Super Heroes *Warner Bros. Interactive Entertainment*
NBA Live 14 *EA Sports*
Need for Speed: Rivals *Electronic Arts*
NBA 2K14 *2K Sports*

TÍTULOS INDEPENDIENTES

Contrast *Compulsion Games*
DC Universe Online *SOE*
Pinball Arcade *FarSight Studios*
Trine 2: Complete Story *Frozenbyte*
Warframe *Digital Extremes*

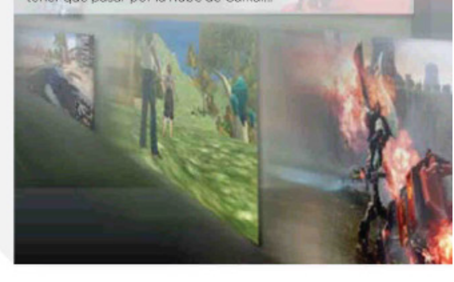
JUEGO A DISTANCIA

El juego remoto permitirá a los usuarios jugar sus partidas de PS4 en sus PS Vita mediante Wi-Fi, dejando libre el televisor para otros usos. Para un correcto uso, Sony recomienda el juego remoto dentro de la misma red Wi Fi doméstica.





PS4 no será retrocompatible. Los juegos de PS3 no funcionarán en PS4, ni en formato físico ni en formato digital. De hecho, aunque los que hayamos comprado *Flower, flOw, Escape Plan* y *Sound Shapes* los podamos descargar gratis en PS4, en realidad bajamos juegos nuevos. En Sony trabajan para que podamos jugar en PS4 a los juegos de las consolas anteriores de Sony, aunque para ello vamos a tener que pasar por la nube de Gaikai...



PS4

PS4 cuenta con más de 20 juegos para acompañar su lanzamiento, entre títulos de Sony, de las "third parties" e "indies". Y ya sabemos que ya hay cerca de 200 juegos en desarrollo. Todos los juegos que salgan en Blu-ray estarán también disponibles en formato digital, salvo que usen algún periférico específico, como *Skylanders Swap Force*, y en principio estarán en PS Store el mismo día que salgan en tiendas físicas, salvo que el editor decida lo contrario. También podemos comprar juegos digitales a través de la tienda online Sony Entertainment Network, usando un PC o cualquier dispositivo compatible con la PlayStation App. La ventaja de este sistema es que si tenemos la consola en "stand by", el juego se descargará automáticamente tras la compra, para que lo tengamos listo cuando lleguemos a casa. Todos los juegos en formato físico requerirán una instalación en el disco duro, aunque podremos empezar a jugar mientras el juego se instala (el tiempo de espera y el espacio dependerán del juego). Por ejemplo, para empezar a jugar a *Knack* no hay que esperar prácticamente nada mientras el juego se instala (37 GB en total). Y ciertos títulos, como *Killzone: Shadow Fall*, permitirán escoger qué modo de juego se quiere comenzar a descargar primero, si la campaña para un solo jugador o el multijugador.

PS4 no requiere que jugamos conectados ni se pondrá ninguna restricción en el tema de la segunda mano. Podremos vender o prestar los juegos en formato físico que hayamos adquirido y Sony ha asegurado que ellos no van a usar nunca el Online Pass, aunque dejan libertad a las compañías por si alguna quisiera usarlo, aunque lo dudamos, porque la mayoría de third parties ya han dejado atrás este sistema que lejos de evitar la segunda mano, penalizaba al comprador inicial. eY tampoco habrá bloqueo regional. Es decir, en nuestra PS4 funcionarán los juegos que hayamos comprado en otros territorios como Estados Unidos o Japón.
Sobre el tema de retrocompatibilidad no hay buenas noticias. No podremos cargar en nuestras PS4 discos de ninguna otra PlayStation. En Sony afirman que están trabajando para que podamos disfrutar de todo el catálogo

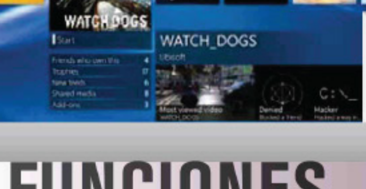
FORMATO FÍSICO Y DIGITAL



Todos los juegos de PS4 en formato físico estarán a la venta también en formato digital. Todos juegos en disco requieren una instalación obligatoria. Lo bueno es que podremos empezar a jugar mientras el juego se instala (evitando las tediosas esperas de PS3). Y no habrá bloqueo regional, es decir, en nuestra PS3 europea funcionarán juegos de otros territorios.







SEGUNDA MANO



No habrá restricciones en el tema de la segunda mano. Podremos vender o prestar los juegos en formato físico que hayamos adquirido previamente. Y no parece probable que vuelva el Online Pass

FUNCIONES CROSS

El cross play técnicamente es posible entre las tres consolas. De los desarrolladores depende si se implementa o no. Por ejemplo, *Helldivers* será un juego de acción cooperativo que permitirá a usuarios de PS3, PS4, y PS Vita jugar juntos online.



TROFEOS

En PS4 volverán los trofeos para premiar nuestra habilidad (o nuestra paciencia) en los juego , clasificados de nuevo en Bronce, Plata, Oro y Platino. Aunque ahora se añadirá un nuevo parámetro variable: la "rareza"..

***Uncharted* es el último título en sumarse a la lista de juegos futuros para PS4. Sony no pone restricciones a la segunda mano ni impone bloqueo regional. Sólo falta solucionar lo de la retrocompatibilidad.**

de PlayStation en PS4, pero todo parece indicar que esto será vía Gaikai, es decir, desde la nube. Esta incompatibilidad es extiende a los juegos descargables. Es verdad que los jugadores que compraron *Flower, flOw, Escape Plan* y *Sound Shapes* para PS3 o PS Vita podrán descargar las versiones de PS4 sin coste adicional, pero esto es en realidad un cross-buy, ya que son juegos nuevos. Eso sí, las películas que hayamos comprado en PlayStation Store en PS3 sí se podrán disfrutar en PS4 desde la aplicación Video Unlimited. Y si te has comprado *Assassin's Creed IV, CoD Ghosts* o *Battlefield 4* puedes "actualizarlos" a la versión PS4 por 9,99 euros (oferta limitada). Y técnicamente será posible que usuarios de PS4 y PS3 jueguen juntos online a determinados juegos, como por ejemplo *Helldivers*.

PS4 también permitirá el juego a distancia con PS Vita, es decir, podemos jugar nuestra partidas de PS4 en PS Vita mediante Wi-Fi (no se puede a través de 3G), dejando libre el televisor para otros usos. El juego a distancia funcionará mejor cuando las consolas estén conectadas a la misma red Wi-Fi y mejor aún si PS4 está conectada por cable Ethernet y tu PS Vita próxima al acceso Wi-Fi, de tal modo que la conexión esté libre de interferencias. Lógicamente, PS4 tendrá que estar encendida para disfrutar del juego remoto, aunque PS Vita puede encender a distancia PS4 cuando esté en modo "stand by" siempre que <esta función esté activada en el menú de 'ajustes de encendido' de tu PS4.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo jugar mis juegos de PS3 en mi PS4?
No, PS4 no tiene retrocompatibilidad con PS3, PS2, o PSOne. Aunque se están explorando vías, como Gaikai, para que sea posible disfrutar de todo el catálogo PlayStation en PS4.

¿Puedo prestar, cambiar y vender mis juegos?
Sí, puedes cambiar y vender tus juegos en formato disco con total libertad.

¿Hace falta estar siempre conectado a internet para jugar con PS4?
No, PS4 no requiere estar siempre conectado para jugar, salvo que queramos jugar al multijugador online. Y en ese caso será necesaria una suscripción a PS Plus para poder jugar.

¿Todos los juegos soportarán "juego remoto"?
Sony afirma que la mayoría de juegos de PS4 soportarán el juego remoto a menos que el título requiera un periférico especial como PlayStation Camera.

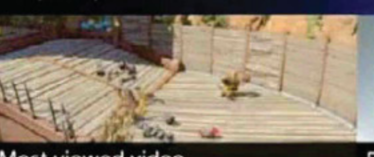
¿Me funcionará el juego remoto fuera de mi red doméstica?
Sony recomienda usar el juego remoto con la misma red Wi-Fi en la que tenemos conectada nuestra PS4. Para que el juego a distancia funcione en una área de red más amplia, se necesita una conexión Wi-Fi sólida y estable y el área local de red donde esté conectado PS4 debe estar configurada para permitir que PS Vita pueda acceder a PS4.

¿Tiene que estar encendida mi PS4 para aprovechar el juego a distancia?
Sí, pero con PS Vita podemos encender a distancia nuestra PS4 cuando esté en modo" stand by", siempre que esta función esté activada en el menú de 'ajustes de encendido' de tu PS4.)

¿Además del juego cruzado y el juego remoto, qué otras opciones "cross" podremos encontrar entre PS Vita y PS4 desde el principio?
Habrá cross-buy con los juegos que los desarrolladores consideren oportuno. Además, podemos intercambiar chat de voz o de texto entre PS4 y PS Vita utilizando la aplicación Fiesta, incluso durante una partida. También podremos buscar y comparar nuestra lista de trofeos con la de otro amigos. Los mensajes de texto también pueden enviarse y recibirse entre PS Vita y PS4.

STORE PS4

PS NETWORK


El Store de PS4 volverá a ser el lugar donde compraremos pelis y juegos en formato digital (os recordamos que todos los juegos en formato físico también saldrán en formato digital). Como en PS3, podremos acceder también a contenidos de otras regiones y hacernos otras cuentas. Ya sabéis que podremos usar nuestra cuenta actual en PS4, aunque ningún juego de PS3 que hayamos comprado previamente va a funcionar en PS4 (sí conservaremos los trofeos y la lista de amigos). Si ya eres abonado de PS Plus, podrás beneficiarte de todas sus ventajas para las tres consolas de Sony a la vez. Para ver cuales son estas ventajas, mira la tabla anexa. Y si no eres abonado de PS Plus, tal vez deberías mirar la tabla tú también y planteártelo, ya que jugar Online en PS4 va a ser una de sus "ventajas exclusivas". La decisión final es tuya. .

VENTAJAS PS PLUS

Las siguientes ventajas estarán disponibles sólo para los miembros de PS Plus en PS4:

- **Multijugador online:** disfruta de juegos multijugador en modo competitivo y cooperativo a través de internet.
- **Colección instantánea de juegos:** accede a los juegos de PS4 mejor valorados cada mes mientras estés apuntado a PS Plus, empezando por *Resogun* y *Contrast* (éste sustituye al retrasado *DriveClub*).
- **Descuentos:** como en PS3, los miembros del servicio tendrán acceso a descuentos exclusivos en PlayStation Store.
- **Guardar partidas online:** los abonados a PS Plus podrán guardar automática (o manualmente) sus archivos de partidas guardadas en el "Almacenamiento online". Por seguridad y para seguir sus partidas en otras consolas. Contarás con hasta 1 GB de almacenamiento en la nube para tus partidas PS4.
- **Otras ventajas:** acceso por adelantado a contenido exclusivo de juego, descargas e instalación automática de parches de juego.



FUNCIONES O

Aquí tenéis otras funciones que podemos disfrutar de forma gratuita sin estar abonados a PS Plus.

- Acceso a servicios de entretenimiento, películas, televisión... (los usuarios deben suscribirse de forma separada a servicios individuales)-
- Todas las opciones de compartir, usando el botón Share incluyendo poder mandar partidas y pantallas a Facebook, pantallas a Twitter, o partidas en directo emitidas en streaming vía UStream o Twitch.
- Compartir tus vídeos en Facebook.
- Jugar a juegos de PS4 a distancia utilizando tu PS Vita (el llamado juego a distancia o remoto).
- Comparar datos de trofeos con otros usuarios.
- Enviar y recibir mensajes de texto de otros usuarios.
- Acceso a PlayStation Store (donde la mayoría de los contenidos ya sabéis que son de pago).
- Comunicación de actividades en el menú dinámico.
- Modo Fiesta (chat de voz durante el juego).
- Navegador web.
- Servicios de PlayStation App. (en dispositivos iOS y Android).

PS4

Una de las ventajas de PS4 es podremos conservar nuestra cuenta PSN, por lo que mantendremos nuestro nombre de usuario o, si lo preferimos, podremos sustituir nuestro ID de PSN por nuestro nombre real e importar nuestra foto de Facebook para usarla en tu perfil de PSN. PS4 puede albergar un lista de hasta 2.000 amigos Online (en PS3 estaba limitada a 100 amigos). Y también podremos tener subcuentas, como en PS3. PS4 admitirá hasta 16 cuentas locales, aparte de las temporales de invitados. Al transferir la cuenta también conservaremos nuestros trofeos y las películas que hayamos comprado, que podremos ver gracias a la aplicación Video Unlimited. No así los juegos. PS4 no será capaz de reproducir ningún juego en formato digital que previamente hayamos descargado en PS3. Los juegos que hemos mencionado antes (*Flower, flOw, Escape Plan* y *Sound Shape*) son gratis para la gente que se los haya descargado en PS3, sí, pero hay que descargar la versión de PS4.

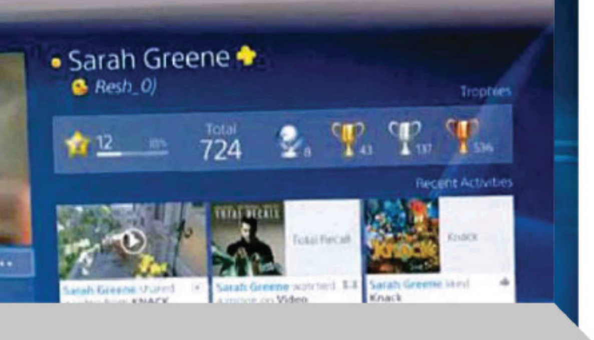
Las buenas noticias son que podremos iniciar sesión en nuestra cuenta desde cualquier PS4 que esté conectada a internet y acceder a nuestra colección de juegos digitales, a nuestra lista de amigos, a nuestros trofeos y demás. Y dos personas pueden utilizar los contenidos de una misma cuenta en dos PS4 distintas simultáneamente, lo que abre una nueva vía a la hora de compartir nuestros juegos. Eso sí, una vez cerremos esa sesión, el contenido dejará de estar disponible. Y al igual que pasaba en PS3, será posible comprar contenido de otras regiones haciéndonos otras cuentas, aunque en Sony siguen recomendándonos que compremos en "nuestro" Store para "asegurarnos la mejor experiencia de compra y el respaldo de atención al cliente adecuado".

En cuanto al juego Online, ya sabéis que es necesario estar abonado a PS Plus para poder disfrutarlo, con la única excepción de ciertos "free to play" como *Blacklight Retribution, DC Universe Online* y *WarFrame.* Si ya eres suscriptor de PS Plus no te preocupes porque esta misma suscripción te vale para PS4 (con una misma suscripción te beneficia-

LISTA DE AMIGOS

PS4 puede tener hasta 2.000 amigos online, (esta lista está limitada a 100 amigos de PS3). En PS4 podrás ampliar tu lista de amigos conectándote con gente con la que hayas jugado recientemente como en PS3. Si inicias tu sesión en PS3 teniendo ya más de 100 amigos en PS4 los servidores de red automáticamente filtrarán la lista de tus amigos cuando juegues en PS3. Si quieres, podrás establecer manualmente una lista de amigos predeterminada que podrás recuperar cada vez que inicies sesión en PS3. En PS4 ya veis que podremos ser más "amistosos".





PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo usar mi cuenta de PS3 en PS4 conservando mis descargas, juegos y trofeos?
Puede usar tu ID y tu cuenta y conservarás trofeos y lista de amigos. Pero los juegos comprados para PS3 NO funcionan en PS4. En cambio, las pelis que tengas descargadas sí podrás verlas a través de Video Unlimited.

¿Hay algún modo de cambiar mi ID de PSN o SEN en PS4?
No. Pero PS4 es compatible con nombres auténticos, por lo que puedes hacer que aparezca tu nombre en lugar de tu ID de PSN. También puedes importar tu foto de Facebook para ser usada como tu foto de perfil de PSN.

¿Puedo acceder a contenido que he comprado en otra PS4?
Sí, puedes utilizar el contenido que has comprado en hasta dos PS4 simultáneamente: simplemente inicia sesión en la PS4 de un amigo y el contenido que has comprado estará disponible mientras permanezcas conectado con tu cuenta, incluyendo por supuesto la colección de juegos digitales. Cuando cierres sesión, dichos contenidos ya no estarán disponibles, claro.

¿Podremos comprar en el Store de PS4 juegos de otras regiones como en PS3?
Sí. Aunque Sony sigue recomendándonos que cada uno compre en el Store de su región, como en PS3 podremos crearnos otras cuentas y acceder al contenido japoneses, americanos...

¿Sirve mi suscripción de PS Plus en PS3 o PS Vita para PS4?
Sí. Una suscripción a PS Plus continuará ofreciéndote todas las ventajas y beneficios que te da el estar abonado a este servicio para tu PS3 y PS Vita incluso después de tener ya tu PS4.

¿Es necesario ser de PlayStation Plus para jugar al multijugador en PS4?
Sí, es necesario estar apuntado a PlayStation Plus para poder jugar en multijugador online en PS4, con la excepción de ciertos "free to play".

¿Es necesario ser de PlayStation Plus para compartir contenidos usando el botón Share?
No. Podrás compartir vídeos de partidas, capturas de pantalla, y retransmitir partidas en streaming en directo sin ser miembro de PlayStation Plus.

UNA CUENTA PARA TRES CONSOLAS

	PS3	PS Vita	PS4
Multijugador online	Gratis en PSN.	Gratis en PSN.	Solo para miembros de PS Plus (ciertos títulos free to play podrían permitir el modo multijugador online).
Descarga automática de parches para juegos	Sólo para miembros de PS Plus (detección para descarga).	Sólo para miembros de PS Plus (detección para descarga).	Gratis para PSN.
Salvar online partidas	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.
Sincronización automática de trofeos	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.	Gratis para PSN.
Descarga automática del software del sistema	Todos aquellos usuarios que hayan actualizado su sistema con la versión 4.50.	Estará disponible para todos los usuarios con una futura actualización del software del sistema.	Gratis para PSN.

SERVICIOS DE CONTENIDOS

	PS3	PS Vita	PS4
Colección de juegos instantánea	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.
Exclusivas	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.
Descuentos	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.	Sólo para miembros de PS Plus.
Pruebas de juegos	Sólo para miembros de PS Plus.	N/A	Sólo para miembros de PS Plus. (No estará disponible en el lanzamiento de PS4).

NLINE GRATIS

Para jugar Online en PS4 hay que estar abonados a PS Plus, un servicio que es mucho más que "pagar por jugar". Aunque también algunas habrá funciones Online gratuitas.

rás de todas sus ventajas en las tres consolas). Si no, deberás plantearte abonarte a este servicio, que no es sólo "pagar por jugar Online" sino que te dará acceso a un montón de ventajas más, como adelantos, descuentos, la colección de juegos instantánea que va renovándose cada mes... Y es que, igual que ocurre ahora con PS3 y PS Vita, los jugadores de PS4 miembros de PS+ podremos descargar gratuitamente los juegos mejor valorados cada mes mientras mantengamos la suscripción.
Para el lanzamiento de PS4 los miembros de PS Plus tendremos acceso a *Resogun* y *Contrast* sin coste adicional. Y la oferta de PS Plus irá renovándose con un nuevo título para PS4 cada mes (suponemos que el de enero será por fin *DriveClub*).

Otra buena noticia es que al comprar una PS4 te llevas 14 días gratuitos de suscripción, por lo que desde el primer día ya podrás probar este servicio y jugar con tu flamante consola aunque no compres ningún juego.
Si no eres miembro de PS Plus, podrías acceder a modos multijugador online si inicias sesión en una PS4 que esté configurada como "principal" por un miembro de PS Plus. Vamos, que si un compañero de piso o tu hermano es miembro de PlayStation Plus, todo el mundo de la casa tendrá acceso al multijugador online. Arriba podéis ver qué servicios se mantienen gratuitos para los no abonados a PS +, por si no queréis pagar por este servicio. Aunque de verdad que os lo recomendamos, especialmente si también tenéis PS Vita o PS3.

PERIFÉRICOS PS4

» REPORTAJE

DUALSHOCK 4

No conocemos a nadie que no esté contento con Dual Shock 4 . Es aún más ergonómico que sus antecesores, los mejora en algunos aspectos (vibración, latencia, gatillos...) y añade novedades que darán mucho juego, como el panel táctil, la barra luminosa, el altavoz o el botón Share. Está disponible en negro, rojo y azul.



VOLANTE T80 DRIVE CLUB EDITION

El primer volante que se confirmó para PS4 es el T80 Drive Club Edition, aunque el retraso del juego ha hecho que se retrase esta "edición". El T80 para PS3 y PS4 también tiene licencia oficial y ya está a la venta por 99,95 euros

HEADSETS

Este auricular que se conecta al mando viene incluido en la caja con la consola y nos permitirá charlar con nuestros amigos mientras jugamos gracias al modo Fiesta. Aún no lo hemos probado.

Desde el mismo día en que la consola se puso a la venta, oficialmente ya están disponibles los siguientes periféricos: el nuevo y mejorado mando inalámbrico Dual Shock 4, la PlayStation Camera, el soporte para mantener la consola en posición vertical de forma segura y la estación de carga que hace posible cargar dos mandos Dual Shock 4 a la vez. El mando Dual Shock 4 tarda unas dos horas en cargarse y la duración de la batería es similar a la de un Dual Shock 3. PS4 "sólo" reconocerá hasta cuatro Dual Shock 4 a la vez (recordemos que PS3 puede aceptar hasta 7). Arriba podéis ver sus características y principales novedades (su panel táctil, barra luminosa, sus nuevos gatillos...). Nos parece muy cómodo y ergonómico, además de presentar vibración mejorada (tiene más motores de vibración que en el Dual Shock 3, lo que permitirá más usos y matices). Y desde Sony también presumen de que el Dual Shock 4 tiene menos latencia (es decir, que el ligero "retraso" entre que pulsamos un botón y nuestro personaje cumple nuestra orden en PS4 será mínimo, casi imperceptible) aunque nosotros tampoco hemos notado una mejora brutal en este sentido. Ya sabéis que el Dual Shock 3 no funcionará en PS4 (ni sus estaciones de recarga), aunque los mandos PS Move sí serán compatibles. Periféricos como arcade sticks para los juegos de lucha o los volantes que usamos en PS3 en principio tampoco funcionarán, aunque en ciertos casos esto dependerá del fabricante y de actualizaciones futuras.

Eso sí, ya está disponible el primer volante oficial de PS4 por 99,95 euros. Se trata del T80 de Thrustmaster, que también es compatible con PS3. Y en cuanto a los headset, está confirmado que funcionarán los Pulse oficiales de Sony y algunos de otras compañías como los Y-300P de Thrustmaster o los Ear Force PX4 y los Ear Force P4C de Turtle Beach. Aunque según Sony en general después de actualizar al firmware 1.50 prácticamente todos los auriculares USB funcionarán sin problemas también en PS4 (no así los que se conecten por bluetooth).

En cuanto a la nueva PlayStation Camera, dejará en pañales a la actual PlayStation Eye. Es una cámara totalmente nueva desarrollada para PS4 que sorprende por su peque-

PLAYSTATION CAMERA

Las posibilidades que ofrece PlayStation Camera son muy superiores a las de PlayStation Eye. No sólo será compatible con Move con una detección de movimientos superior (además de ofrecernos los minijuegos de realidad aumentada de The Playroom) sino que ofrecerá novedades como reconocimiento facial o captar la posición de distintos jugadores en 3D.

■ **SUS 4 MICRÓFONOS** integrados aseguran una detección precisa del sonido y de la fuente de origen para el chat de voz y los distintos comandos de voz.

■ **CON SUS DOS CÁMARAS** puede capturar imágenes espaciales en 3D pudiendo distinguir la posición de los jugadores delante y detrás, ampliando las posibilidades en los juegos.

■ **AJUSTABLE** Podremos orientarla en función de nuestras necesidades y se conectará al puerto auxiliar de la consola (no ocupará un puerto USB).

PERIFÉRICOS PS3 COMPATIBLES CON PS4

Periféricos	Conexión	Compatible	Notas
Move y sus periféricos	Bluetooth	SÍ	
Mandos (otros distintos a PS Move)	Bluetooth	NO	
	USB	NO	No es compatible. En cualquier caso, los editores podrían decidir habilitarlos según los títulos de forma básica.
Auriculares	Bluetooth	NO	Los auriculares que actualmente se comercializan no son compatibles.
	USB	SÍ	En general, serán compatibles con la versión 1.50 del software del sistema.
Teclados	Bluetooth	SÍ	Generalmente PS4 es compatible con los teclados bluetooth. Los botones de funciones especiales, disponibles en ciertos productos como teclados inalámbricos de PS3, no pueden utilizarse. Estos botones incluyen: ■, ●, SELECT, START, L3, L2, L1, R1, R2, R3, ▲, ✖, y el botón PS.
	USB	SÍ	En general, PS4 será compatible con los teclados USB. Si el teclado incorpora botones de funciones especiales que hacen las veces de los botones de un mando inalámbrico de PS3, dichos botones, no podrán utilizarse.
Estación de recarga DUAL SHOCK 3	--	NO	Los puertos de conexión de los mandos Dual Shock 4 y Dual Shock 3 son distintos. (Dual Shock 3 usa mini USB y Dual Shock 4, micro USB).
Ratones	Bluetooth	NO	No puedes utiliar un ratón para navegar en PS4. En cualquier caso, ciertos juegos pueden ser compatibles.
	USB	NO	



Aunque casi todos los headset USB funcionarán tras la actualización 1.50, éstos funcionan seguro. Y el modelo Y-300P de Thrustmaster también.

❶ **PULSE:** no es el mejor headset del mercado, pero es el oficial de Sony.

❷ **PX4:** son de gama media-alta, parecidos a los PX51, Salen por 170€r

❸ **P4C:** la alternativa con "orejera" al auricular que sale con PS4, Por 25 euros



Dual Shock 4 y PlayStation Camera ofrecen nuevas y emocionantes posibilidades a la hora de jugar. De los desarrolladores depende hacer un buen uso de esta tecnología.

ño y discreto tamaño. Incorpora dos cámaras de alta sensibilidad que pueden reconocer la profundidad del espacio. Nos permitirá iniciar sesión en PS4 con reconocimiento facial y podremos usar nuestros movimientos o voces en algunos juegos. Además PlayStation Camera es capaz de seguir y distinguir el color de la barra luminosa del Dual Shock 4 para determinar la posición de los jugadores. Por ejemplo, en un juego a pantalla partida colocará la porción de pantalla que corresponda a cada jugador según su posición en la sala. La PlayStation Camera también es compatible con el mando de movimiento PlayStation Move, trasladando los movimientos del jugador de un modo más preciso. Además cuenta con cuatro micrófonos integrados que ayudan a obtener una detección precisa del sonido y de la fuente de origen para el chat de voz y permitirá usar comandos de voz (como "Comenzar un juego" o "tomar una captura"), ya en castellano desde el mismo día del lanzamiento de PS4. Gracias a sus dos cámaras estereoscópicas, PlayStation Camera puede capturar de forma efectiva imágenes espaciales en 3D. Esta tecnología hace posible que PlayStation Camera pueda recortar la imagen del jugador del fondo, o captar la posición de los jugadores delante y detrás, ampliando las posibilidades de juego. De la imaginación y el buen hacer de los desarrolladores dependerán cómo se aproveche esta tecnología. Eso sí, os recordamos que PlayStation Camera se vende por separado a un precio de 49.99 euros. ■

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué periféricos oficiales estarán disponibles con el lanzamiento de PS4?

Además del mando inalámbrico Dual Shock 4 y PlayStation Camera, los nuevos periféricos serán el soporte vertical para PS4, que nos permite colocar la consola en vertical de forma segura, y la estación de carga que permite cargar dos Dual Shock 4 a la vez.

¿Puedo usar un Dual Shock 3 en mi nueva PS4?

No, PS4 no es compatible con los Dual Shock 3. Tampoco funciona el mando del Blu-ray de PS3.

¿El mando de movimiento PlayStation Move es compatible con PS4?

Sí. Los desarrolladores podrán crear juegos de PS4 que se manejen con el mando de movimiento PS Move. *Octodad* y *Sports Friend* son dos ejemplos que llegarán próximamente.

¿Cuántos Dual Shock 4 puede reconocer PS4 a la vez?

En PS4 pueden conectarse hasta 4 Dual Shock 4 a la vez. Recordemos que PS3 permite casi el doble: reconoce 7.

¿Se ha mejorado el sensor de movimientos del Dual Shock 4 respecto a lo que vimos en el anterior Dual Shock 3?

Sí, el sensor de movimientos "sixaxis" del nuevo mando responde mejor comparado con el del Dual Shock 3. Por ejemplo, la versión de PS4 de *Flower* tiene una respuesta mejorada.

¿Los auriculares estéreo inalámbricos funcionarán con PS4 desde el primer día? ¿Funcionarán otros periféricos como volantes, teclados...?

En Sony nos han asegurado que PS4 será compatible con los auriculares estéreo inalámbricos PULSE oficiales. Los auriculares estéreo inalámbricos de otras compañías que funcionan con conexión USB serán operativos después de que instalemos en la consola la actualización 1.50. Los auriculares que existen en el mercado que utilizan conexión Bluetooth no serán compatibles con PS4. Los teclados sí serán compatibles. Los sticks para los arcades de lucha mucho nos tememos que no y los volantes habrá que ver... De momento se ha anunciado el oficial, pero suponemos que los principales modelos sí valdrán vía actualización. Iremos probándolos uno a uno y ya os contaremos.



Películas | Series | Plan Premium | Mi Videoteca | Quiero Ver

Estrenos



Qué esperar cuando ... 3,99 €

Arthur Christmas: Op... 3,99 €



Tengo ganas de ti 3,99 €



Men in Black 3 3,99 €



Intocable 10,99 €

Atrás Salir

Wuaki.tv funciona una especie de videoclub online donde tendrás acceso a más de 5.000 de títulos: los últimos estrenos, las mejores series y una gran selección de películas, en alta definición y con la posibilidad de escucharlas en versión original. Podremos alquilar las "sueltas" (tendremos 48 horas para verlas) o tirar de "tarifa plana".

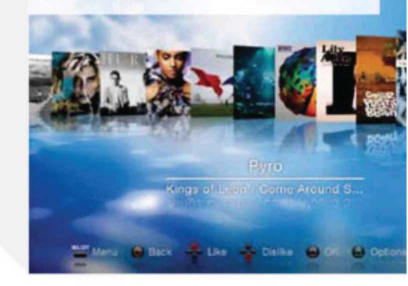
PLAYSTATION APP

Esta nueva app de Sony habilitará a PS Vita y dispositivos iOS y Android para que actúen como segunda pantalla. Una vez descargada esta aplicación, podremos adquirir juegos de PS4 aún estando fuera de casa. También nos permitirá intercambiar mensajes con nuestros amigos de PSN, ver los vídeos o pantallas que hayan subido, comparar trofeos... Vamos, gestionar nuestra cuenta a distancia.



MUSIC

Music Unlimited es un servicio de suscripción de música en la nube con un extenso catálogo de canciones. En PS4, los usuarios pueden escuchar su música mientras juegan con sus títulos favoritos. Es el servicio perfecto para disfrutar donde se desee, porque puede vincularse a diversos dispositivos portátiles tales como PlayStation Vita, teléfonos compatibles con Android y tabletas, así como dispositivos compatibles con iOS



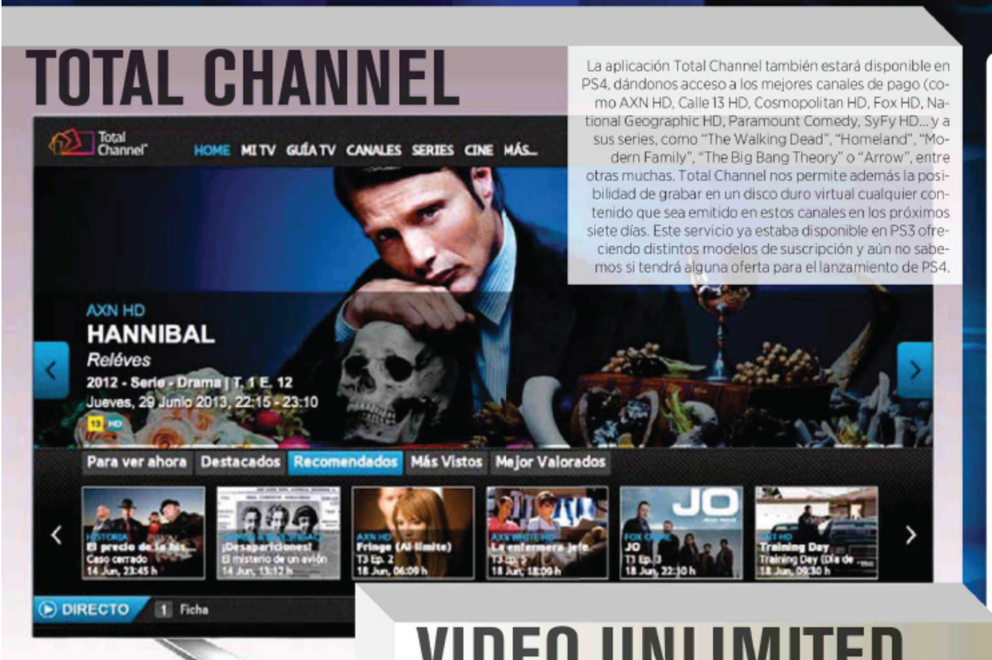
Aunque siempre dando protagonismo absoluto a los juegos, en Sony siempre se han caracterizado por introducir en sus consolas un componente multimedia. Si PSone era capaz de reproducir CD, PS2 fue para muchos el primer reproductor DVD que entraba en casa. Y PS3 hizo lo propio con el formato Blu-ray, que a la postre se ha consolidado como el nuevo formato de vídeo para disfrutar del cine en casa. PS4 seguirá por ese mismo camino, aunque cada vez más enfocada al los contenidos en formato digital.

Para reproducir pelis en Blu-ray en nuestras PS4, antes deberemos actualizar a la versión 1.50, ya que de fábrica esta característica no estará disponible. Y aunque PS3 es compatible con el formato 3-D estereoscópico para juegos, al parecer de momento no es compatible con pelis en Blu-ray 3D. PS4 tampoco es capaz de reproducir ni MP3 ni CD de audio, aunque en Sony ya están trabajando en una solución de cara al futuro. En palabra de Shuhei Yoshida, presidente de Sony Worldwide Studios, "no pensamos que al usuario le iba a molestar tanto esto"... Aunque el directivo lo niegue, con estas carencias se nos "anima" a echar un vistazo a Music Unlimited, un servicio definido por Sony como "el destino de la música en PS4".

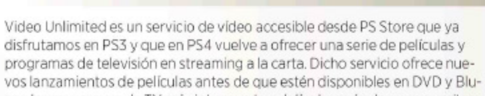
Music Unlimited es un servicio de suscripción de música en la nube, sin publicidad, con un extenso catálogo de millones de temas. En PS4, los usuarios pueden crear la banda sonora que deseen, escuchar su música mientras juegan con sus títulos favoritos (en PS3 se podía hacer esto en algunos juegos como en algunos *Pro Evolution Soccer* metiendo manualmente las canciones que queramos en una memoria USB). Una de las ventajas de este servicio es que con una sólo suscripción podremos disfrutar de sus ventajas en nuestro teléfono, tableta o PS Vita.

Otro servicio de Sony que estará desde el día de lanzamiento de la consola es Video Unlimited. Se trata de un servicio de vídeo accesible desde PS Store en PS4 que ofrece a la carta una serie de películas y programas de televisión en streaming. El servicio de Video Unlimited ofrece nuevos lanzamientos de películas antes de que estén disponibles en DVD y Blu-ray; los programas más candentes de televi-

TOTAL CHANNEL



La aplicación Total Channel también estará disponible en PS4, dándonos acceso a los mejores canales de pago (como AXN HD, Calle 13 HD, Cosmopolitan HD, Fox HD, National Geographic HD, Paramount Comedy, SyFy HD... y a sus series, como "The Walking Dead", "Homeland", "Modern Family", "The Big Bang Theory" o "Arrow", entre otras muchas. Total Channel nos permite además la posibilidad de grabar en un disco duro virtual cualquier contenido que sea emitido en estos canales en los próximos siete días. Este servicio ya estaba disponible en PS3 ofreciendo distintos modelos de suscripción y aún no sabemos si tendrá alguna oferta para el lanzamiento de PS4.



VIDEO UNLIMITED

Video Unlimited es un servicio de vídeo accesible desde PS Store que ya disfrutamos en PS3 y que en PS4 vuelve a ofrecer una serie de películas y programas de televisión en streaming a la carta. Dicho servicio ofrece nuevos lanzamientos de películas antes de que estén disponibles en DVD y Blu-ray; los programas de TV más interesantes el día después de que se emitan y mucho más. Este servicio también está disponible en otros dispositivos como PS3, PS Vita, los televisores Sony Bravia Smart TV y los smartphones Xperia. Y una única cuenta funcionará en todos estos dispositivos.



UNLIMITED

Además de la consola perfecta para jugar, gracias a PS4 podremos disfrutar del cine, la música y las mejores series de TV sin levantarnos del sofá. Eso sí, son servicios de pago.

sión el día después de que se emitan y mucha oferta más. Este servicio también está disponible en otros dispositivos como PS3, PS Vita, las televisores Sony Bravia Smart TV...

Y si hablamos de cine a la carta, hay que hablar de Wuaki.tv, un videoclub online donde tendrás acceso a más de 5,000 de títulos: los últimos estrenos, las mejores series y una gran selección de películas, en alta definición y con la opción de escucharlas en versión original.

La aplicación Total Channel también estará disponible en PS4, dándonos acceso a los mejores canales de pago y a sus series, como "The Walking Dead", "Homeland", "The Big Bang Theory"... Además, Total Channel nos permite grabar en un disco duro virtual cualquier contenido emitido en estos canales en los próximos siete días.

Y no queremos despedirnos si hablar brevemente de PlayStation App. Ya disponible para su descarga en los distintos dispositivos iOS y Android, desde esta aplicación podremos desde charlar con nuestros amigos de PSN hasta comprar un juego en PS Store y ponerlo a descargar para que esté listo para jugar cuando lleguemos a casa. Todo ello desde nuestro móvil, tableta o PS Vita. Y en el futuro podremos usar esta App para nuevas funciones, aún por revelar. Ya veis que PS4 no sólo es una consola de videojuegos con el mejor futuro por delante, sino que lo tiene todo para ser el centro de todo nuestro ocio multimedia.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué servicios de entretenimiento estarán disponibles para el lanzamiento de PS4?

Music Unlimited y Video Unlimited de Sony Network Entertainment estarán disponibles desde el lanzamiento. Además de Wuaki.tv y la aplicación Total Channel (que también estaba en PS3).

¿Qué es Wuaki.tv en PS4?

Wuaki.tv es un videoclub online disponible en PS4. Ofrece más de 5.000 películas (entre las que estarán los estrenos más recientes), las mejores series... Y muchos de esos contenidos estarán en alta definición y con la posibilidad de escucharlas en versión original,..... Estará disponible desde el día de lanzamiento de la consola.

¿Qué necesito para disfrutar de los contenidos de Wuaki.tv?

Lo único que necesitas es tener tu PS4 conectada a Internet (mínimo 3 MB reales). Descárgate la aplicación Wuaki.tv y elige la película que quieras alquilar (la podrás ver las veces que quieras durante las siguientes 48 horas). Tu primer alquiler será gratis.

¿Qué es Wuaki Selection ?

Además de alquilar los últimos estrenos, Wuaki te ofrece su contenido Selection: por una pequeña cuota al mes (6.99€/mes) podrás disfrutar de una gran selección de películas y series cuando quieras y todas las veces que quieras. Una selección que no para de crecer con más de 2,500 títulos

¿Qué es Total Channel?

Es una aplicación de pago que ya estaba disponible en PS3 y que nos permitirá acceder a los mejores canales (Fox HD, AXN HD...) y a todos sus contenidos, dándonos la opción de grabarlo en un disco duro virtual.

¿Podré reproducir CD de audio y MP3 en mi PS4?

No. PS4 no será compatible con ninguno de estos dos formatos... Aunque dada la controversia que generó está decisión, se lo están replanteando.

¿Para qué sirve PlayStation App?

Esta nueva aplicación de Sony habilitará los distintos dispositivos basados en iOS y Android para que actúen como segunda pantalla. Una vez instalada, esta aplicación en dichos dispositivos, los usuarios podrán adquirir juegos de PS4 aún estando fuera de casa. Si la consola está en stand by empezará la descarga automáticamente.

NOVEDADES



PS4 YA ESTÁ AQUÍ

Con el lanzamiento de la nueva consola, este mes tenemos bastantes juegos que destacar. Eso sí, como podéis comprobar, PS3 sigue siendo nuestra principal prioridad. Podéis estar tranquilos, que seguiremos hablando de los lanzamientos de la "vieja" consola, mientras las compañías los sigan lanzando. Aunque sabemos que también tenéis curiosidad por PS4...

PÁGINA 36

Killzone Shadow Fall El juego exclusivo más potente del lanzamiento de PS4 sorprende por su trama y su puesta en escena. Descubre qué más tiene que ofrecer.

PÁGINA 44

NBA 2K14. Es el mejor juego para empezar a imaginarnos lo que puede ser la nueva generación. Su apartado gráfico muestra un salto importante, hay nuevos modos de juego, mejoras al jugar...

PÁGINA 62

LEGO Marvel Super Heroes. La simpatía y el sentido del humor de la saga se mantiene en esta entrega, la más grande y variada de todas.

PÁGINA 66

Tearaway. Uno de los juegos más especiales de PS Vita, diseñado po y para la consola, que sorprende desde el primer momento.

PS4

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



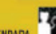
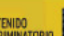
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

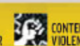


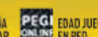
EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR

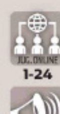

EDAD JUEGO EN RED


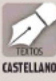
JUEGO Play RECOMENDADO



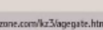
18

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
GUERRILLA GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-24**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



INSTALACIÓN **50 GB** · RESOLUCIÓN **1080P**

killzone.com/kz3/agegate.html

Killzone Shadow Fall, el shooter subjetivo de Guerrilla Games es, sin duda, el mejor exclusivo de PS4.

LA GUERRA QUE DEMUESTRA EL **POTENCIAL DE PS4**

Killzone Shadow Fall

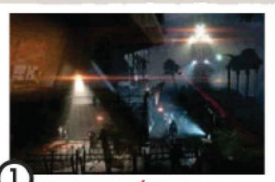
Teraflops por aquí, GPU por allá, resoluciones nativas, frames por segundo, gigahercios... No entiendo nada, pero esto es un auténtico espectáculo.

Vekta ha sido dividida en dos por la ISA para alojar a los helghast después de lo sucedido en Helgan en *Killzone 3*. Un muro, al estilo del de Berlín, separa a los vektans de sus enemigos. La paz está a punto de romperse tras un horrible atentado helghast y nosotros, en el papel de Lucas Kellan, un shadow marshall de la VSA, tenemos la misión de ganar la guerra de una vez por todas. Nuestra tarea corre en paralelo a la de Echo, una helghast que nos hace ver la contienda desde la perspectiva de la población helghast, que como los vektans, sufre los estragos de la guerra iniciada por sus líderes.

La mecánica de juego, aunque mantiene la esencia de la saga, introduce cambios sustanciales respecto a anteriores entregas. La mayor parte de la culpa la tiene nuestro nuevo e incondicional aliado, el Búho, un robot volador que nos acompaña en la mayoría de niveles. Este avanzado autómata tiene más utilidades Robocop, Terminator y Wall-E juntos. Desplazando el dedo sobre el panel táctil del nuevo mando de PS4, como si fuera una cruceta virtual, seleccionamos el ingenio que queramos utilizar de un modo cómodo y que responde a la perfección. Puede revivirnos si caemos en combate (y llevamos encima un paquete de adrenalina), crear un escudo que nos proteja, lanzar una tirolina por la que descendemos,

¿Qué los helghast no son tan malos? Es que no es lo mismo al conocerlos de cerca.

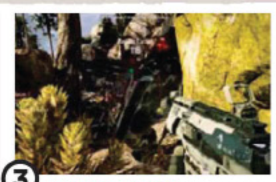
» LA MEJOR ESTRATEGIA PARA GANAR **LA BATALLA**



1 **DELEITE GRÁFICO.** Es una pequeña muestra del potencial de PS4 pero deja detalles muy buenos, como la iluminación o los reflejos.



2 **NOVEDADES.** La mejor de todas es la inclusión de nuestro camarada robótico. Puede sanarnos, aturdir a los rivales, crear un escudo...



3 **MULTIJUGADOR.** Batallas en red para 24 jugadores y multitud de opciones para personalizar, tanto los jugadores como las propias partidas.



La inclusión del robot que nos acompaña cambia radicalmente el ritmo y estilo de juego de *Killzone*. Tranquilos, que lo hace para bien.



La vida en las dos partes de la ciudad es muy distinta. Los vektans gozan de gran bonanza. En el lado helghast la vida es muy chunga.



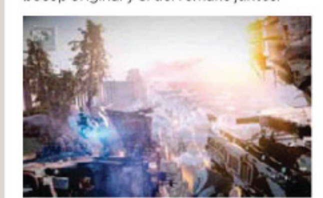
El despliegue técnico nos ha parecido impresionante: reflejos en tiempo real, iluminación brutal...





ROBOCOP SE HA QUEDADO OBSOLETO

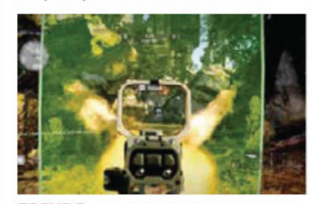
La gran novedad es nuestro robot, el Búho, que tiene más habilidades que el Robocop original y el del remake juntos.



ATACAR. Podemos ordenar al Búho que dispare a nuestros rivales, creando la distracción perfecta para rematarlos.



TIROLINAS. Nos sirven para alcanzar zonas lejanas e incluso podemos hacer un ataque especial de caída desde ellas.



ESCUDO. Una de las habilidades estrella del Búho. Tú quedas protegido por el escudo y puedes disparar a través de él.

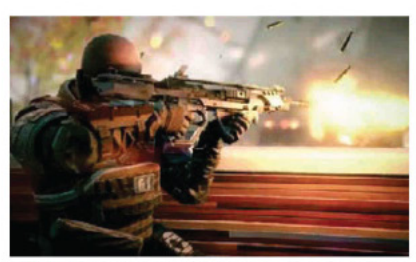
***Shadow Fall* es la entrega más completa de toda la saga, no sólo en lo técnico, también en lo jugable, gracias a sus nuevas mecánicas.**

piratear dispositivos enemigos, atacar a nuestros rivales e incluso aturdirles. Esta novedad cambia completamente el estilo de los combates, dándonos muchas más opciones estratégicas que en anteriores *Killzone*. El ritmo de las refriegas no deja de ser frenético y el robot aporta nuevas formas de encarar los enfrentamientos. Nuestro protagonista, además, puede hacer una especie de barrido electromagnético que resalta en pantalla a nuestros enemigos y los puntos de interés (como objetivos, paquetes de adrenalina,...). Si nos pasamos de la raya usándolo, los enemigos se alertan y llamarán a unos cuantos "amiguetes" para darnos caza. Lo malo es que, aunque tratemos de aprovechar esta habilidad al máximo y pasar desapercibidos siendo sigilosos, no hay manera humana, ni vektan, de hacerlo.

Nuestro héroe, además, puede gastar uno de nuestros paquetes de adrenalina (sólo podemos llevar 2) para ralentizar la acción y llenar de plomo a esos condenados helghast. El equilibrio es perfecto ya que no podemos abusar demasiado de ella o nos quedaremos sin adrenalina con la que ser reanimados por el Búho. El resto es tal y como lo recordábamos: un control muy bueno (que gana más aún gracias a la precisión de los sticks analógicos del nuevo DualShock 4), un arsenal que mezcla armas de ambos bandos y mucha espectacularidad. Pero muchos pensaréis, ¿de verdad se nota el salto gráfico? Pues sí, además de una nitidez asombrosa (gracias a los 1080 p de resolución nativos), por nuestra pantalla asistimos a un verdadero desfile de efectos next gen. Lo más impactante, aunque no se aprecien tanto a primera vista, son los reflejos en tiempo »



Los helghast van más equipados que nunca, e incluso pueden usar algunas de las habilidades del Búho, como crear escudos.

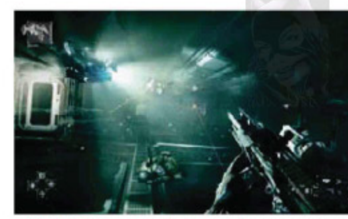


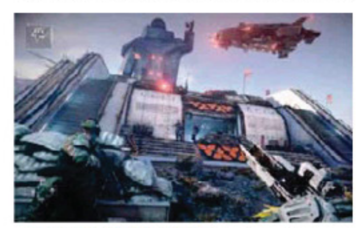
El arsenal es bastante completo y, aunque sólo podemos llevar dos armas, casi todas tienen un disparo secundario muy distinto.



Los entornos, especialmente en los escenarios abiertos y con naturaleza resultan muy espectaculares. La "next gen" está aquí.


Si entramos en una zona a las bravas, los helghast activarán la alarma y llegarán nuevos soldados.


Si gastamos un paquete de adrenalina recuperamos energía y la acción se ralentiza para darnos una ventaja.


La mayor parte de la aventura sucede en Vekta, pero también visitamos lugares emblemáticos en la saga.


Echo, la antagonista de la historia, sólo quiere que su pueblo (los helghast) dejen de padecer.


El multijugador es muy completo y, además, Guerrilla ha prometido que llegará contenido gratuito.

La introducción del robot hace que los combates tengan más opciones estratégicas que en entregas previas.

real. Las explosiones, disparos, partículas y demás tampoco se quedan cortos, aunque nos ha impresionado mucho más la iluminación. La transición entre distintos ambientes lumínicos es increíblemente suave y los escenarios parecen cobrar vida gracias a la simulación del sol y las luces artificiales. Eso sí, todo hay que decirlo. La sensación que nos ha dejado técnicamente es la de que el salto no es de récord olímpico. Muchas de las cosas que suceden en pantalla serían imposibles en PS3, pero eso era lo mínimo que esperábamos. Como juego de lanzamiento, eso sí, deja el nivel muy alto, pero PS4 puede dar mucho más de sí. Si en Guerrilla han sido capaces de sacarle este jugo a la consola de inicio, imaginad lo que nos llegará en el futuro.

El modo multijugador, para 24 jugadores, es un añadido muy bueno, no sólo por opciones o por aumentar la duración de juego, sino porque realmente lo jugaremos. Tenemos tres clases distintas, cada una con su armamento y habilidades. La clase apoyo puede usar el dron para revivir, para atacar, colocar torretas o incluso crear puntos de teletransporte. La clase explorador puede volverse invisible, usar el eco táctico (el barrido que revela enemigos) o aturdir a sus rivales. La clase de asalto puede crear un escudo, hacer un esquive rápido o mandar al dron a atacar, por ejemplo. Si os parece poco, sabed que Guerrilla ya nos comentó que habrá más y que serán contenidos

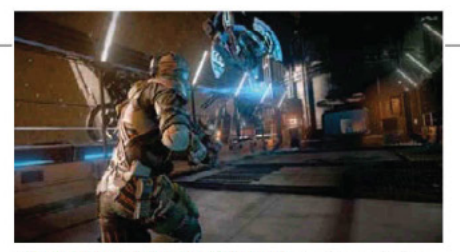
LA VERDADERA LUCHA ES CONTRA TUS **AMIGOS**

El multijugador de *Killzone* siempre ha incluido elementos interesantes, aunque en esta entrega se han superado. Las distintas clases pueden usar algunos de los poderes del Búho, por lo que las contiendas son mucho más variadas.


HAY TRES CLASES disponibles: asalto, explorador y apoyo, pero Guerrilla no descarta crear nuevas.


LAS WARZONES o zonas de guerra son personalizables e incluso unen varios tipos de partida en una.

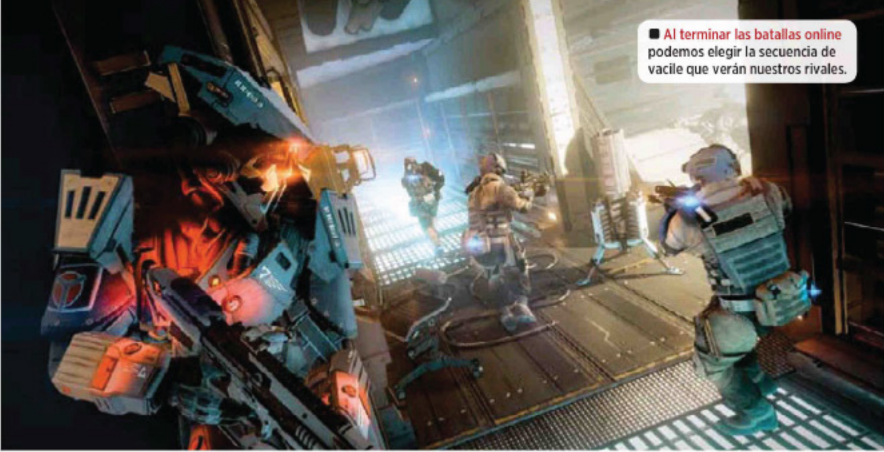

LOS DIEZ MAPAS que vienen incluidos ya tienen su miga, pero además los que salgan serán gratis.



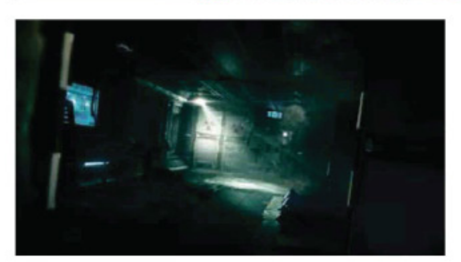
Nuestro colega robot es un auténtico crack, pero tiene sus límites. Cada vez que utilicemos un poder hay que esperar para reutilizarlo.



La distancia de dibujado es bestial. Todo lo que vemos en los escenarios es 3D con gran detalle, sin trucos ni efectos ópticos.



Al terminar las batallas online podemos elegir la secuencia de vacile que verán nuestros rivales.





UN CONFLICTO A TRES BANDAS

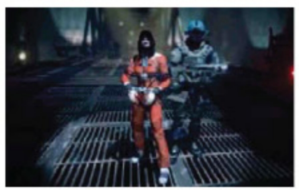
La saga siempre nos había mostrado el mismo lado de la guerra, el de la ISA. Preparaos para conocer a los helghast.



LADO VEKTAN. La zona vektan es un confortable lugar en el que vivir, con zonas verdes, edificios futuristas, riqueza...



ZONA HELGHAST. Los helghast viven en la parte oscura y pobre de la ciudad, con el ejército oprimiendo a sus habitantes.



EN TIERRA DE NADIE. La antagonista Echo quiere encontrar una solución que acabe con la guerra sin que el pueblo sufra.

El multijugador es mucho más completo que antaño, por lo que resulta un complemento más interesante.

gratuitos. Un aplauso a Guerrila. Además, podemos completar cientos de desafíos, que son los que nos hacen subir de nivel y desbloquean accesorios (no sólo de echarle horas vive el jugón). La personalización de las partidas también es muy completa, pudiendo cambiar muchas de las reglas. De primeras hay 10 mapas disponibles y, una vez más, todos los que salgan en un futuro los podremos descargar por la patilla. Introducir aquí el segundo aplauso a Guerrilla.

Al margen de cuestiones técnicas, el fondo de *Killzone Shadow Fall* es demasiado estándar. Los niveles son pasilleros y hay poca libertad para el jugador, pese a que en los escenarios encontramos algunos coleccionables desperdigados, como divertidos cómics de los helghast. La inclusión del Búho resulta muy interesante y supone un soplo de aire fresco en la saga, no tanto en el género. El aprovechamiento del Dual Shock 4 es total. Los dos sticks funcionan de lujo, el panel táctil resulta cómodo y fácil de usar y además oímos los diarios de voz que encontramos por el escenario en su micrófono. *Shadow Fall* resulta, de este modo, un interesante viaje, con algunas mecánicas muy novedosas y un apartado técnico que exhibe parte del tremendo potencial de PS4. Un buen juego para estrenarla.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Algunos aspectos gráficos que demuestran el potencial de PS4. El nuevo robot.

» LO PEOR

El desarrollo de la campaña es muy lineal y vivimos momentos ya típicos en el género.

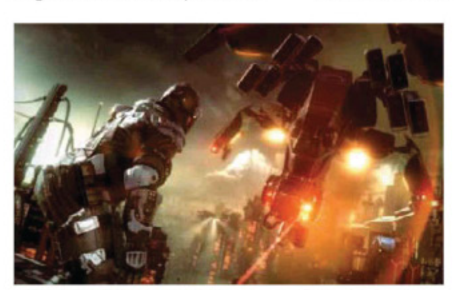
Te gustará + que... KILLZONE 3



Te gustará − que... BIOSHOCK INFINITE



86	**» GRÁFICOS** Con detalles de calidad aunque esperamos más de PS4.
91	**» SONIDO** La música no es muy allá, pero las voces y los efectos son brutales.
83	**» DIVERSIÓN** El estilo de los combates, con el robot, están bien pero es lineal.
88	**» DURACIÓN** La campaña dura unas 10 horas, pero hay multijugador para rato.
NOTA 85	Las nuevas mecánicas y el apartado gráfico son muy notables, pero el desarrollo, demasiado lineal, lo estropea.

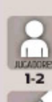


El trabajo artístico es encomiable, con un resultado global en el que se aprecia claramente que todo está trabajado hasta el mínimo detalle.

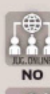
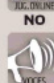


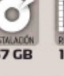
La ambientación es espectacular: efectos de iluminación, diseño de personajes, reflejos, efectos de partículas, banda sonora, doblaje...





Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **29 NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**


JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · INSTALACIÓN **37 GB** · RESOLUCIÓN **1080P**

es.playstation.com/knack/



■ *Knack* mezcla el desenfreno de un juego de acción con momentos más tranquilos de plataformas.

ACCIÓN Y **PLATAFORMAS** PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Knack

Un nuevo juguete siempre despierta el interés de un niño, pero luego empieza a abandonarlo, pierde algunas piezas y, claro, así también pierde la gracia.

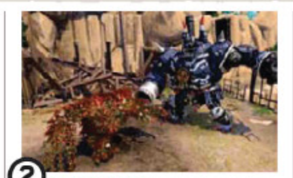
El catálogo de lanzamiento de PS4 no estaría completo sin una de las creaciones de Mark Cerny, el arquitecto principal de la nueva máquina y padre de grandes joyas del género y buques insignia de Sony, como *Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Jak and Daxter* o *Ratchet & Clank*. Pese a los estrambótico de sus creaciones, *Knack* quizás sea el héroe más atípico de todos. Es un personaje compuesto por decenas de piezas, llamadas reliquias. A medida que vamos recolectando estas reliquias, Knack va aumentando su tamaño hasta alcanzar una envergadura colosal, con la que repartir mamporros a diestro y siniestro.

La trama tiene lugar en un mundo de fantasía poblado por cientos de goblins que han decidido atacar los asentamientos humanos equipados con armas impropias de su nivel tecnológico, uno de los muchos misterios de la aventura. El único que puede pararles las pezuñas es Knack, el resultado de las investigaciones de El Doctor con las reliquias. Pero no estaremos solos, ya que también nos acompañan Lucas, un avispado adolescente, y Ryder, tío del chaval y un aventurero al más puro estilo Nathan Drake. Los peligros nos acechan en cada esquina, pero el héroe

DESMENUZANDO LOS **FRAGMENTOS** DEL COLLAGE JUGABLE



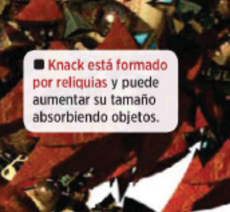
1 **HISTORIA.** Los humanos están siendo atacados por hordas de goblins, pero El Doctor descubre el arma perfecta para eliminarlos, Knack.



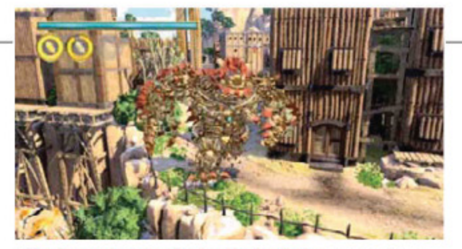
2 **COMBATES.** La mayor parte de la aventura transcurre entre mamporros, con un sistema de batallas simple pero muy efectivo.



3 **PLATAFORMAS.** Como no sólo de puñetazos viven las reliquias, también nos toca saltar de cuando en cuando para superar los niveles.



■ Knack está formado por reliquias y puede aumentar su tamaño absorbiendo objetos.



Knack aumenta su tamaño absorbiendo reliquias que encontramos por los escenarios. Puede llegar a alcanzar el tamaño de un edificio.



Gráficamente encontramos luces y sombras. Los entornos naturales pintan de maravilla, pero los escenarios interiores pierden calidad.



Las habilidades de nuestro héroe no tienen fin, como convertirnos en un torbellino mortal de reliquias.





LAS OTRAS PIEZAS QUE FORMAN **KNACK**

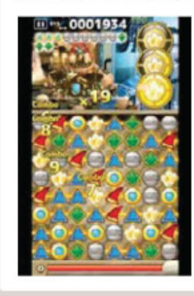
Jugar la aventura en solitario tiene mucha miga, pero hay muchas otras formas de jugar a Knack, con Vita, un smartphone...



COOPERATIVO. En cualquier momento un segundo jugador puede unirse a nuestra partida controlando a Robo Knack.



JUEGO A DISTANCIA. PS Vita sirve como segundo mando para el cooperativo y para jugar en ella y dejar libre la tele.



EN MÓVILES. Podemos expandir la experiencia de juego con *Knack's Quest*, un juego de puzles al estilo *Candy Crush*, gratis para iOS y Android, en el que ganamos objetos para el juego de PS4.

***Knack* es un divertido juego de acción que resulta ideal para iniciar a los más peques en esto de las consolas. Eso sí, los mayores...**

despiezado tiene un buen número de trucos bajo las piezas. Además de aumentar su tamaño (con lo que también se incrementa nuestra fuerza, resistencia y barra de energía), podemos absorber otro tipo de elementos, como madera, metal o hielo, por ejemplo. Esto aumentará más aún nuestro tamaño y también la resistencia de Knack.

La mecánica de juego es muy sencilla, un cóctel (marca registrada de Cerny) de acción y plataformas. El desarrollo de los niveles es completamente lineal. Las secciones de plataformas, menos numerosas que los combates, repasan el abc del género: plataformas que desaparecen al pisarlas, móviles, dobles saltos para alcanzar zonas aún más elevadas, plataformas electrificadas... Los combates también son muy sencillos, aunque efectivos. Con el stick derecho esquivamos en la dirección que pulsemos (la cámara siempre está fija) y con el ■ lanzamos puñetazos a los cuatro vientos. La gracia del sistema de batallas reside en el ritmo entre esquives y ataques, lo que se hace más patente y necesario en los niveles de dificultad más altos. Pero lo mejor son los ataques especiales, que podemos activar una vez que hayamos rellenado la barra precisa recogiendo piedras solares (unos cristales amarillos). Podemos crear una mortífera explosión, lanzar proyectiles contra enemigos lejanos o convertirnos en un torbellino de reliquias que arrasan con todo lo que les sale al paso. No pueden faltar las clásicas búsquedas de coleccionables, aunque nos han decepcionado. Y es que lo único que debemos hacer para acceder a las cámaras secretas es destruir los muros agrietados que veamos, que salvo con algún "truco" en la »



Los combates son más exigentes de lo que parece. Hay que estudiar las rutinas de ataque de los rivales y esquivar a tiempo.



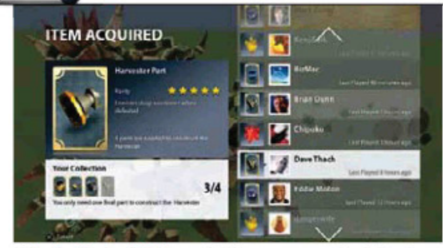
Knack cuenta con dos ataques principales, los muy efectivos puñetazos y el golpe desde el aire, útil para esquivar proyectiles.



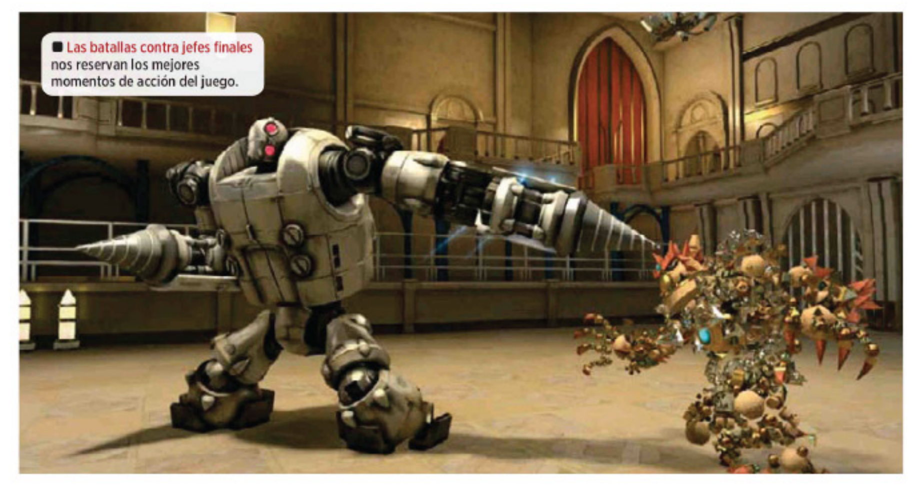
El modo cooperativo es el complemento ideal para la aventura. Robo Knack, además de pelear, puede incluso sanar a Knack.



Los goblins, liderados por el maléfico Gundahar, están dispuestos a todo para robar reliquias. Para ello se han armado hasta los dientes.

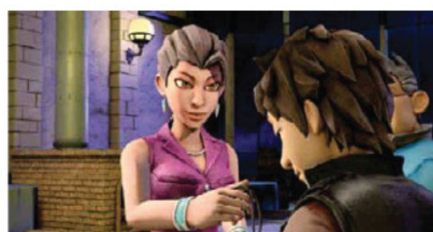


Hay 8 artilugios distintos que desbloqueamos encontrando las piezas que lo componen. Sirven para detectar reliquias, ralentizar la acción...



Las batallas contra jefes finales nos reservan los mejores momentos de acción del juego.





Tiene detalles técnicos propios de la nueva generación, pero el nivel global es muy "normalito".

colocación de la cámara, son tremendamente fáciles de descubrir. Dentro de las cámaras encontramos piezas de artilugios, que nos sirven para detectar cámaras secretas o convertir las piedras solares en reliquias, por ejemplo. También encontramos reliquias especiales que desbloquean nuevas formas de Knack, como el Knack oscuro, el enorme o el vampiro, cada una con sus pros y sus contras. Esta mezcla resulta muy entretenida y el control responde de maravilla, salvo algunas "vendidas" que nos hace la cámara.

Gráficamente tiene altibajos, con detalles sorprendentes como la física del propio cuerpo de Knack, aunque el nivel general es mediocre, mucho menos de lo que esperábamos. La linealidad también nos juega una mala pasada, así como lo repetitivo de su mecánica, algo que los más pequeños de la casa seguro que no tienen en cuenta dada la diversión que encierra el juego, mucho más incluso jugando en cooperativo. La campaña dura unas 8-10 horas y resulta bastante rejugable. Pero en el fondo de todo eso, y sin tener en cuenta su apartado gráfico, el desarrollo resulta demasiado repetitivo y falto de originalidad para los más expertos.



Con la forma gigantesca de Knack nos volvemos prácticamente imparables. Ganamos fuerza, energía, velocidad... ¡Que se preparen!



El ritmo de las batallas, en las que debemos alternar los movimientos de esquive con los ataques cuerpo a cuerpo, no decepciona nada.

¿QUIÉN NECESITA LA **FUSIÓN** NUCLEAR?

Otra de las habilidades de Knack le permite fusionarse con todo tipo de materiales para aumentar, más aún, su poder.



MADERA. Hace a nuestro héroe más resistente, aunque si nos lanzan una flecha de fuego, perdemos energía y tamaño.



HIELO. Aumenta mucho nuestra fuerza, pero los rayos de sol con los que nos topemos puede derretir al pobre Knack.



METAL. Una máquina de aniquilar goblins. Imparable, si no fuese por los imanes que nos hacen perder piezas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño del protagonista es original y espectacular. Los combates contra jefes.

» LO PEOR
Los más talluditos lo encontrarán repetitivo y poco original. Técnicamente mejorable.

Te gustará + que... INVIZIMALS R.E.



Te gustará − que... RATCHET & CLANK



71	**» GRÁFICOS** Pese a la resolución y algunos efectos, el nivel es muy mejorable.
86	**» SONIDO** La B.S.O. es muy peliculera y el doblaje al castellano genial.
76	**» DIVERSIÓN** Resulta entretenido, pero se hace repetitivo y algo simplón.
80	**» DURACIÓN** Unas 10 horas, aunque es rejugable con los Knack desbloqueables.
NOTA 78	La mezcla de acción con toques plataformeros resulta interesante, pero la falta de innovación y originalidad pesa.

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
HOUSEMARQUE
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA A LA VENTA
Precio:
14,99 €

JUGADORES	JUG. ONLINE	TEXTOS	VOCES	INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
1	1-2	CASTELLANO	CASTELLANO	--	720P

www.es.playstation.com

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Resogun es un genial matamarcianos de desarrollo 2D con un estilo "muy sencillo", que te picará si lo pruebas...

EL PRIMER **IMPRESCINDIBLE** DE PS4

Resogun

La tienda digital de PS4 abre sus puertas "regalando" (si eres Plus) el título más divertido de la nueva consola.

Housemarque, los creadores de *Super Stardust HD*, debutan en PS4 con el género que mejor dominan: el matamarcianos. Y si *Asteroids* fue la fuente de inspiración en aquél, aquí homenajean a otro clásico, ni más ni menos que *Defender*. Y es que sus 5 niveles, divididos a su vez en 3 fases, ofrecen escenarios circulares y un desarrollo 2D como en el juego de Williams. ¿El objetivo? Salvar a los últimos 10 hombres vivos de cada nivel, encerrados en urnas que solo se abren liberando la energía que retienen oladas concretas de enemigos.

Una vez liberados debemos recogerlos y llevarlos hasta uno de los 2 puntos de extracción del nivel, al tiempo que acabamos con enemigos, recogemos power ups, nos enfrentamos a jefes de final de nivel... Un desarrollo 2D clásico, sí, pero puesto al día en control (disparamos con el stick derecho), en su efectista realización técnica (verás cientos de polígonos y partículas en pantalla al destruir enemigos y el entorno) o incluso por la introducción de rankings online para picarnos o de un cooperativo online. Un juego que, como le des una oportunidad, te enganchará irremisiblemente y que, por méritos propios, es de lo mejorcito del catálogo inicial de PS4. Eso sí, si eres de los que no te picas con los récords, ni vas a intentar salvar a los 10 hombres de cada nivel, sus 5 niveles no te van a dar para mucho. Pero bueno, al menos por ahora forma parte de PlayStation Plus...

En *Resogun* hay 3 naves distintas, con diferentes fortalezas y debilidades...

» ESTILO **CLÁSICO** PUESTO AL DÍA

Resogun no inventa nada, pero lo que hace, lo hace muy bien. No faltan power ups (escudos, mejoras del arma...), bombas que arrasan el nivel, disparos especiales... Pero todo con una puesta en escena brillante.



1 **ENEMIGOS FINALES.** Al final de cada nivel nos espera uno. Suelen ser bastante grandes, circulares y con rutinas distintas.



2 **ARMAS.** Cada nave tiene un disparo normal potenciable, uno especial y un acelerón para huir de los enemigos y "arrasar"...

Salvar a los hombres de las urnas es nuestra misión. Para abrirlas hay que cargarse ciertas naves específicas.

Polígonos, partículas, explosiones... El juego gestiona un montón de elementos en pantalla sin "despeinarse".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es muy simple, pero pica a lo grande.
Técnicamente es muy vistoso.

» LO PEOR
Los 5 niveles no dan para mucho (3 horas) y si no te van los ránkings online...

88	**» GRÁFICOS** No explotan el potencial de PS4, pero sí tiene detalles next gen.
82	**» SONIDO** Buenos efectos. Molan las vocecillas que salen por el Dual Shock 4...
92	**» DIVERSIÓN** Como lo pruebes no podrás dejar el mando. Engancha rápidamente.
85	**» DURACIÓN** En 3 horas verás el final, pero salvar a los 50 hombres, los ránkings...
NOTA 87	Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido. De lo mejor de PS4.

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1-4
JUG. ONLINE 1-10
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
INSTALACIÓN 45 GB
RESOLUCIÓN 1080P

http://www.2ksports.com/

■ La saga *NBA 2K* lleva muchos años deslumbrando y esta nueva entrega no supone una excepción.

ESPECTACULAR BALONCESTO DE NUEVA GENERACIÓN

NBA 2K14

En los títulos deportivos, siempre se ha buscado que la apariencia visual sea lo más realista posible. Visual Concepts muestra el camino que hay que seguir.

NBA 2K ha creado una auténtica dinastía en el género de la simulación deportiva y su poderío se ha trasladado desde el primer día a PS4, con una versión rehecha desde cero para aprovechar el potencial de la consola. Aquí no hay trampa, "port" ni cartón: tanto los gráficos como los modos de juego están totalmente renovados respecto a PlayStation 3, y el resultado es sobresaliente.

El control es el de siempre, pero se ha reajustado con pequeños detalles, como un "timing" más pulido en los lanzamientos a canasta, mayor facilidad para tirarse al suelo a salvar balones que se pierden por la banda o mayor probabilidad de que haya faltas en ataque (en PS3, casi todas las faltas que se pitaban eran en defensa), todo ello favorecido por las nuevas animaciones.

Y es que el uso del potente motor gráfico EcoMotion solventa casi todos los fallos que había en la anterior generación. El juego corre a 1080p y 60 fps, lo que se traduce en una fluidez exquisita. Destaca en particular el modelado de los jugadores: caras calcadas y expresivas, tatuajes por el cuerpo, vello facial, sudor a medida que transcurre el partido... Igualmente, los movimientos de los jugadores son excelentes, aunque aún hay margen de mejora, sobre todo en detalles que sólo se aprecian en las repeticiones, como balones que atraviesan algunos dedos al reci-

■ LeBron James es la imagen del juego. Se ha perdido su modo Camino a la grandeza.

ECOMOTION, UN NUEVO MOTOR GRÁFICO-BALONCESTÍSTICO


① **EXPRESIVIDAD.** Las caras de los jugadores ya no sólo se parecen, sino que gesticulan, en contraste con el "cartón" que presentaban en PS3.


② **ANIMACIONES.** El movimiento de los jugadores es muy fidedigno, tanto al correr como en los choques, y la ropa se agita a su compás.

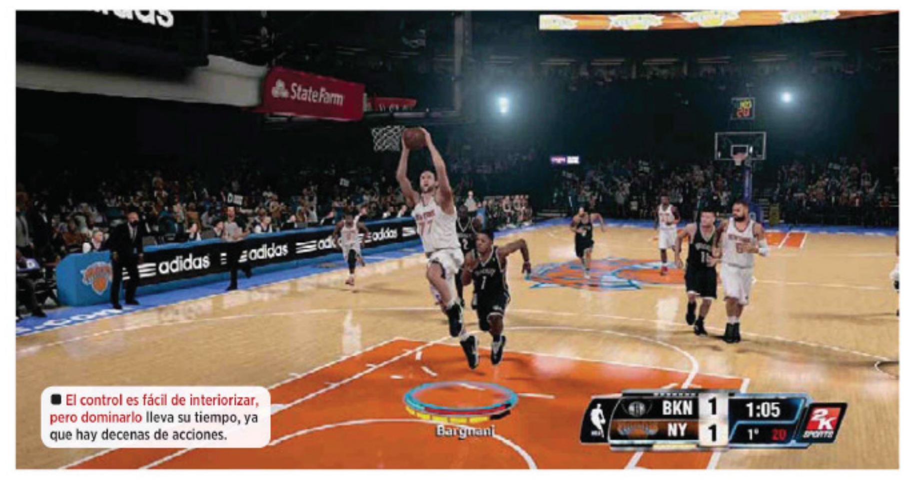

③ **PÚBLICO.** Está modelado en 3D y, aunque aún hay espectadores clónicos, hace que la atmósfera esté más conseguida que nunca.



Gracias a NBA Hoy, las plantillas y su rendimiento se actualizan. Cada día, se ofrece un vídeo con las mejores jugadas de la liga real.

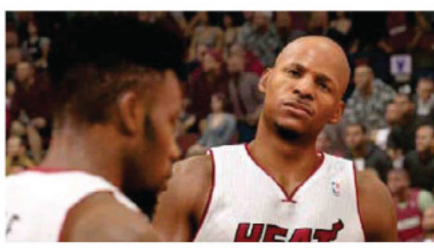


Hay catorce equipos de la Euroliga, entre los que están Madrid, Barça, Unicaja y Vitoria. También hay 34 equipos clásicos de la NBA.



El control es fácil de interiorizar, pero dominarlo lleva su tiempo, ya que hay decenas de acciones.





A diferencia de otros, Visual Concepts ha desdeñado hacer un "port" y el resultado habla por sí solo.

bir pases o retazos de tela un poco revoltosos. Es una menudencia en comparación con el ambiente de los partidos, que no sólo está conseguido en la cancha, sino también en los banquillos o las gradas. A ello contribuyen también los comentarios en español de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga, que hacen un gran trabajo. Lo mejor es que, esta vez se incluyen de serie en el disco, sin necesidad de canjear ningún código digital. La banda sonora es la misma que en PS3, con artistas como Coldplay, Eminem o Phill Collins.

El baloncesto de 2K Sports no sólo brilla en lo técnico, sino también en lo jugable, pues los modos de juego son mucho más profundos. Hay algunos que repiten, como las pachangas callejeras o Mi Equipo, pero Mi Carrera y Mi GM son para quitarse el sombrero. En el primero, vivimos la vida de un jugador en la NBA, y no sólo en la cancha sino también fuera de ella, mediante numerosas escenas de vídeo que sirven como hilo conductor y en las que podemos tomar decisiones. Podemos incluso visitar parques online y entrenar con otros usuarios. Mi GM, por su parte, combina partidos y gestión de una franquicia, con más opciones que nunca. Lo único malo es que se ha suprimido el modo LeBron: Camino a la grandeza. En este género siempre hay margen de mejora, pero Visual Concepts da un golpe sobre la mesa y marca el camino que hay que seguir. ○



El All-Star incluye el concurso de mates y el de triples. El primero se resuelve con QTE; el segundo, mediante una barra de potencia.



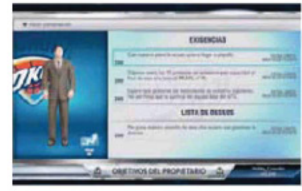
En Mi Carrera, hay escenas de vídeo. Lo malo es que nuestro jugador habla en inglés y sus compañeros de equipo, directamente, ni hablan.

» TÚ ERES EL GRAN PROTAGONISTA

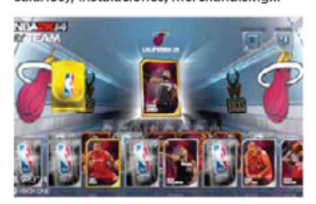
El *NBA 2K14* de PS4 cuenta con una interesante oferta de modos de juego, que son mucho más profundos que en PS3.



MI CARRERA. Hay que crearse un álter ego y llevarlo a lo más alto. Hay escenas de vídeo interactivas entre partido y partido.



MI GM. Hay que gestionar todo lo relativo a una franquicia: plantilla (traspasos y salarios), instalaciones, merchandising...



MI EQUIPO. Toca crearse un equipo a base de conseguir jugadores, equipaciones o pabellones mediante sobres de cromos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El aspecto visual, a 1080p y 60 fps. La profundidad de los modos Mi Carrera y Mi GM.

» LO PEOR

Se ha perdido el modo de LeBron James. Las voces de Mi Carrera están en inglés.

Te gustará + que... FIFA 14



Te gustará + que... NBA 2K 14 (PS3)



91	» GRÁFICOS	La expresividad de las caras es bestial, igual que las animaciones.
93	» SONIDO	Comentarios y BSO son geniales. Voces en inglés en Mi Carrera.
88	» DIVERSIÓN	Sin grandes cambios, el control es tan satisfactorio como siempre.
96	» DURACIÓN	Sólo con Mi Carrera y Mi GM, hay para decenas y decenas de horas.
NOTA 90		Uno de los títulos estrella del catálogo inicial de PS4. Si queréis un juego deportivo, tiene que ser éste, sin dudarlo.

3+

Género: DEPORTIVO

Desarrollador: EA SPORTS

Editor: ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento: 29 NOVIEMBRE

Precio: 71,95 €

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 2-22 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO DISP. · RESOLUCIÓN 1080P

www.ea.com/es/fifa14

FIFA pule su genial fórmula en su aterrizaje en PS4, aunque aún tiene margen de mejora en lo técnico.

EL **BALÓN DE ORO** FICHA POR LA NUEVA GENERACIÓN

FIFA 14

El simulador de EA Sports llevaba ya un lustro dominando el derbi futbolístico en PS3, así que ha querido abordar el reto de PS4 desde la primera jornada.

A diferencia de *Pro Evolution Soccer*, que ha decidido posponer su debut en la nueva generación hasta la próxima temporada, *FIFA* ha decidido saltar al césped desde la misma apertura del estadio. Lo ha hecho con una fórmula doble: jugablemente y en cuanto a modos de juego. Esta versión para PS4 es casi idéntica a la de PS3; gráficamente, cuenta con Ignite Engine, un nuevo motor técnico que hace que la apariencia visual esté muy renovada. No es ninguna revolución, pero, estando aún en los primeros gateos de la nueva generación, resulta comprensible.

La simulación sigue siendo excelsa, con un estilo de juego muy pausado que conserva todas las características introducidas este año: protección del balón con los brazos, posibilidad de hacer varias segadas de forma consecutiva, conducción del balón más errática... Todo ello contribuye a que resulte muy difícil jugar como en los viejos tiempos, es decir, a arreones o corriendo cual potro desbocado por la banda. Buena parte de la culpa la tiene la exigente IA, que es más avispada que nunca. El núcleo jugable es igual, pero *FIFA 14* no es un mero "port" más detallado como puedan serlo *Assassin's Creed IV* o *Need for Speed Rivals*. La culpa la tiene el motor Ignite, que no sólo se traduce en una apariencia más realista, sino también en muchas animaciones nuevas. Así, hay mayor variedad de pases, los quiebros se

Lionel Messi es el jugador que copa la portada del juego, tal y como hizo en PS3.



» IGNITE ENGINE, TECNOLOGÍA PRIMERIZA PERO CON POTENCIAL

1 **ANIMACIONES.** Los jugadores cuentan con unos movimientos más logrados, que se observan en los pases, los regates o las colisiones.

2 **CÁMARAS TELEVISIVAS.** En pleno partido, se intercalan imágenes y escenas que aportan una "narrativa" más similar a la de una retransmisión.

3 **AMBIENTE.** Hay más sensación de vida alrededor del estadio: público en 3D, recogepelotas, jugadores que calientan en la banda, entrenadores...



■ Es posible jugar a diferentes horas del día y con distintas condiciones climatológicas, lo que repercute mucho en el tipo de iluminación.

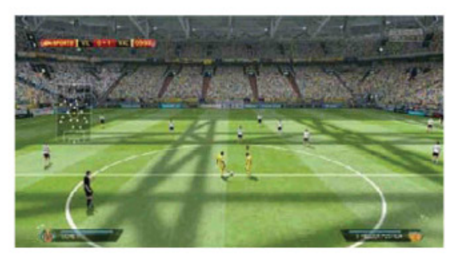


■ Hay 52 juegos de habilidad, que nos pican por obtener la mejor puntuación posible: driblar monigotes, golpear dianas, derribar cajas...



■ La licencia incluye las ligas de 26 países: España, Italia, Inglaterra, Alemania, Argentina, Colombia...



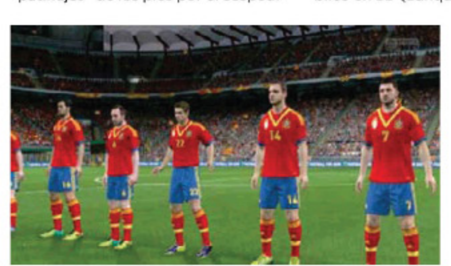


El salto generacional se observa especialmente en la ambientación de los partidos y el tono televisivo.

sienten más naturales y las luchas por los balones aéreos son más fidedignas. También la física del balón parece más pesada y consistente. Sin embargo, aún hay mucho margen de mejora, en especial en las pugnas por el balón. Hay detalles buenos, como que los jugadores levanten los pies para evitar tarascadas, pero los empellones y las cargas laterales, a menudo, acaban en caídas aparatosas y "patinajes" de los pies por el césped. No es muy frecuente, pero la situación se produce y canta un poco.

La ambientación de los partidos es, sin ninguna duda, el campo donde más se observa el salto generacional. Alrededor del césped, hay muchos más elementos que antes: recogepelotas, suplentes, operadores de cámara, el cuarto árbitro con su tablilla de cambios, los entrenadores, un público en 3D (aunque con bastantes espectadores clónicos)... Lo más destacado es la introducción de planos televisivos y repeticiones que se integran de forma bastante natural en el desarrollo, por ejemplo, con tomas del portero justo antes del lanzamiento de un penalti o de un jugador antes de que saque un córner.

El interfaz, los modos de juego, los comentarios y la banda sonora son exactamente los mismos que en PS3, sin apenas novedades. Eso sí, gracias a la potencia de PS4, los tiempos de carga son ínfimos, lo cual se agradece mucho. Aún tiene margen de mejora, pero éste es un gran inicio.



■ El parecido de las caras es el mismo que en PS3, pero no se le saca partido a la consola para detalles como el sudor facial, que no existe.



■ Se ha recreado el aspecto exterior de varios estadios, como el Camp Nou, el Santiago Bernabéu, el Allianz Arena, el Etihad Stadium o San Siro.

» SIN RIESGOS EN LOS MODOS DE JUEGO

Los modos de juego son, exactamente, los mismos que en PS3. Dan para mucho, pero se echan en falta opciones nuevas:



CARRERA. Se puede disfrutar como mánager o como jugador. Hay que realizar traspasos, manejar una red de ojeadores...



TEMPORADAS Y CLUBES PRO. Son dos de las estrellas del online, gracias a su sistema de ascensos y descensos.



ULTIMATE TEAM. Aquí, hay que crear un equipo desde cero, a base de adquirir sobres de cromos para obtener jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control de siempre. La continuidad visual de los partidos. Tiempos de carga mínimos.

» LO PEOR
En cuanto a modos de juego, son idénticos a los de PS3. Hay animaciones robóticas.

Te gustará + que... FIFA 14 (PS3)



Te gustará − que... NBA 2K14



85	**» GRÁFICOS** Se nota que hay un salto respecto a PS3, pero cabe esperar aún más.
92	**» SONIDO** Lama y González son una garantía, y los cánticos se hacen notar más.
85	**» DIVERSIÓN** El control es genial, pero no hay opciones nuevas en sus modos.
90	**» DURACIÓN** Los modos online y el modo Carrera dan para mucho tiempo.
NOTA 86	*FIFA* se estrena en PS4 con una excelente versión. Mejora todo lo que rodea al césped, pero aún no se observa un gran salto gráfico.



18

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
UBISOFT

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

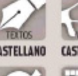
Precio:
69,95 €

Precio Ed. Coleccionista:
79,95 €


JUGADORES
1


JUG. ONLINE
1-8


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO


INSTALACIÓN
NO


RESOLUCIÓN
720P

assassinscreed.ubi.com/es-es/



La versión de PS4 tiene un desarrollo idéntico al juego de PS3, aunque gráficamente luce mejor.

TAN DIESTRO CON EL **TIMÓN** COMO CON LA **DAGA OCULTA**

Assassin's Creed IV: Black Flag

La saga más prolífica de los últimos años se estrena en PS4 manteniendo el mismo desarrollo que la versión para PS3. Veamos sus novedades.

En su salto a PS4 *Assassin's Creed IV* sigue a pies juntillas en desarrollo de la versión de PS3. Así, encarnamos al pirata Edward Kenway en un periplo por los mares del sur en el que nos encontraremos no pocos coleccionables y misiones secundarias y lucharemos en intensas batalles navales a los mandos de nuestro barco, el Jackdaw.

Todas las novedades y todos los detalles de los que os hablamos el mes pasado (bucear en busca de barcos hundidos, pescar tiburones, usar una cerbatana, abordar barcos...) están presentes en esta versión para PS4. Pero... ¿y las novedades?

Este *ACIV* de PS4 parte del mismo motor gráfico (los modelos de personajes y los escenarios no varían), pero se han introducido algunas mejoras, como una texturas superiores y un mayor nivel de detalle, aunque no haya un salto espectacular. Por ejemplo, en PS4 las hojas de árboles y arbustos se deforman y agitan al paso de Kenway, mientras en PS3 no se inmutan. Además, cuando vemos grandes paisajes es evidente la mayor cantidad de vegetación. También se aprecia la mejora en todo lo relativo al agua, desde las gotas de lluvia al realismo y suavidad con la que se mueve el oleaje; y en la iluminación, más viva y creíble. La jugabilidad permanece intacta y seguiremos pudiendo demostrar nuestras habilidades para el plataformeo saltando entre los árboles y nuestra pericia como marinos manejando el timón de nuestro barco y abordando navíos

Edward Kenway solo busca una fortuna rápida, pero pronto verá que hay otros intereses en la vida.

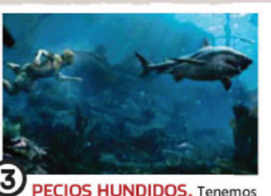
TAREAS SECUNDARIAS **A LA MARINERA**



1 **TOMAR FORTINES.** Primero hay que romper las defensas a cañonazos (cuidado con sus morteros) y luego conquistarlos a pie.



2 **ARPONEO.** Hay varios tipos de ballenas y tiburones. Debemos lanzarles varios arpones mientras huyen... O se lanzan a por nosotros.



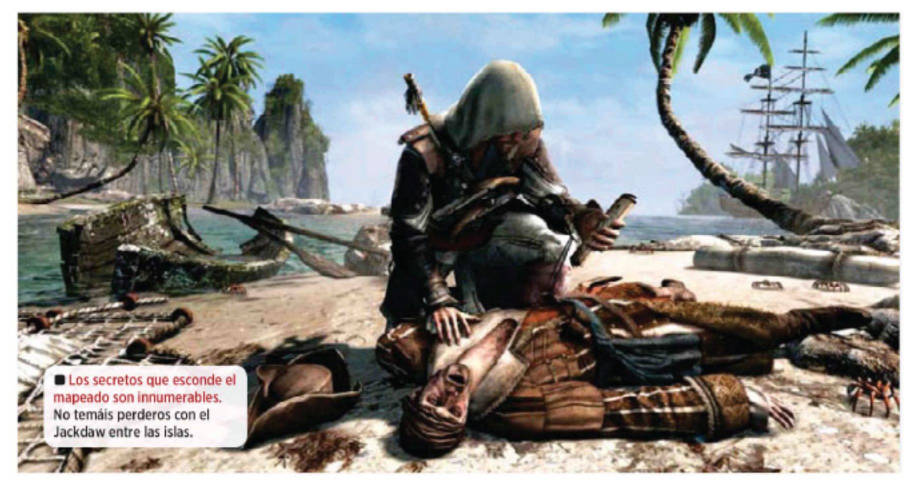
3 **PECIOS HUNDIDOS.** Tenemos que encontrar cofres, esquivar a los tiburones y recurrir a reservas de oxígeno para no ahogarnos.



Los personajes históricos salpican la trama. Barbanegra es uno de los más relevantes... Y el que tiene una personalidad más marcada.



El sistema de iluminación es más efectivo en PS4 que en PS3. Las sombras están mejor definidas y los objetos parecen más reales.



Los secretos que esconde el mapeado son innumerables. No temáis perderos con el Jackdaw entre las islas.



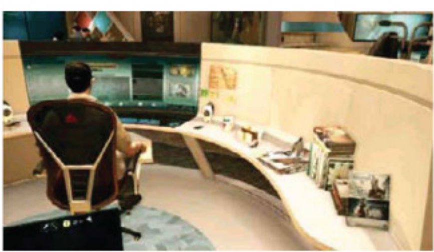


El superior rendimiento técnico es lo más destacable de esta versión. El resto es prácticamente idéntico.

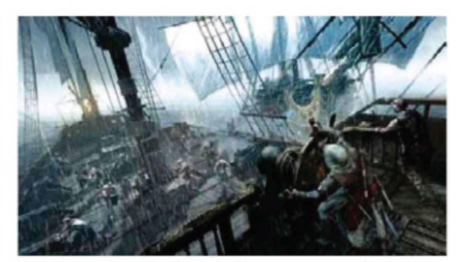
enemigos después de debilitarlos a cañonazos... Por supuesto el multijugador online se aprovecha de todas las mejoras que ya vimos en PS3: muchas más opciones de personalización y el Game Lab, que nos permite crear sesiones de juego adaptadas a nuestros gustos. Tan divertido como en PS3 y con los mismos modos.

Y eso es lo peor de esta versión para PS4, que aporta más bien poco y además hereda ciertos defectos técnicos, como el "popping", algunos fallos de IA inexplicables y extrañas conexiones entre animaciones. Incluso notamos una "aura" alrededor de nuestro personaje cuando la cámara gira alrededor de nosotros que no es tan evidente en PS3. Ni siquiera mejora en los tiempos de carga, que son prácticamente idénticos.

Todo ello nos lleva a un extraño veredicto: este *AC IV* es mejor que el de PS3, pero no podemos puntuarle tan alto porque las mejoras no justifican la compra de una consola de nueva generación y se nota que no exprime todo lo que la máquina puede dar de sí. Si podéis elegir, haceos con esta versión, pero recordad que los primeros juegos de una nueva consola no suelen estar a la altura de las expectativas. Hablamos de cuestiones técnicas, claro, porque en su desarrollo, *Assassin's Creed IV* resulta completo y atractivo, el juego más largo y con más cosas por hacer de toda la saga. Una aventura que te atrapará durante mucho tiempo.



Los actos que se desarrollan en el presente nos proponen explorar Abstergo Entertainment en perspectiva subjetiva y hackear PC.



El clima puede cambiar bruscamente en plena navegación. Las tormentas están mucho mejor representadas en PS4 que en PS3.

» MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA

La historia de *Assassin's Creed IV* os va a entretener durante un buen montón de horas, pero hay mucho más, aparte:



EL MULTIJUGADOR mantiene todo lo visto en *AC III* y añade el modo game Lab, para personalizar a tope las partidas.



LA COMPANION APP se instala en una tablet y nos permite explorar el mapa o probar minijuegos sin parar la partida.



HAY UNA HORA de contenido extra (es una descarga gratuita) protagonizado por Aveline. Es exclusivo de PS3 y PS4.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los efectos visuales, como el agua, la luz o el humo... Los muchos retos que esconde.

» LO PEOR

No se nota un verdadero salto, arrastra algunos defectos gráficos de la saga.

Te gustará que... COUNTER SPY



Te gustará que... ASSASSIN'S CREED IV (PS3)



83	**» GRÁFICOS** Buenos efectos de agua y luz y buenas texturas, pero con fallos.
89	**» SONIDO** Doblaje y banda sonora a un gran nivel, como es propio de la saga.
87	**» DIVERSIÓN** Un completo sandbox aunque sus retos están ya un poco vistos.
95	**» DURACIÓN** 20 horas de juego, más la hora extra de Aveline y el multijugador.
NOTA 85	Una aventura tan completa como la versión de PS3 y todavía más vistosa, aunque muy lejos del potencial de PS4.

JUEGO Play RECOMENDADO

Need for Speed Rivals es un arcade de carreras en el que pilotos ilegales y policías casi igual de cafres van a jugar al "gato y al ratón", pero montados en potentes bólidos reales. Y a lo bestia.

7+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **GHOST GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **71,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-6 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO DISP. · RESOLUCIÓN 1080P

www.needforspeed.com/es_es

¿POLICÍAS O PILOTOS ILEGALES? **AMBAS COSAS**



① **DOS "CAMPAÑAS".** *NFS Rivals* ofrece dos campañas en paralelo (policías y pilotos), Podremos alternarlas a nuestro antojo.



② **PILOTOS.** Convertirnos en el mejor piloto y hacer que los rivales muerdan el polvo es nuestro objetivo principal en esta "campaña".



③ **POLICÍAS.** Los polis, en cambio, van a emplearse a fondo para detener a los pilotos a toda costa... Incluso actuando al borde de la ley.

ADRENALINA Y **VELOCIDAD** EXTREMA SIN RIVAL

Need for Speed Rivals

Las carreteras del condado de Redview serán testigos de las persecuciones más salvajes entre pilotos fuera de la ley y policías que actúan al límite de ella.

Tras el "pinchazo" de *DriveClub* que se retrasa hasta el año que viene, *Need for Speed Rivals* es el único juego de carreras que toma la salida junto a la nueva consola de Sony. Una carrera en la que la espectacularidad gráfica no lo es todo. Si el título de Evolution se presentó como un simulador de coches "social" muy orientado a la conducción "en equipo", en el nuevo *NFS* se funden por fin el multijugador con el modo en solitario, de manera que en *Rivals* podremos cruzarnos en la carretera con amigos que estarán haciendo sus propios desafíos, e incluso podremos tomar parte en ellos ayudándoles a escapar de la poli. Es lo que en Ghost Games han llamado All Drive: que en cada condado de Redview puedan coexistir hasta 6 jugadores y que haya una interacción entre ellos más allá de simples carreras. Que puedas estar haciendo los retos del modo Carrera y que en cualquier momento puedas saltar al multijugador sin transiciones de ningún tipo.

Estos retos están claramente diferenciados en dos bandos: pilotos y policía. Los primeros sólo están preocupados de pisar a fondo, llegar los primeros a la meta y sentir ese "subidón" que da la conducción extrema. Y los otros querrán deternerles a toda costa, empleando los métodos que hagan falta e incluso bordeando los límites de la ley...

EN *NFS Rivals* nosotros viviremos ambos bandos, ya que el juego ofrece dos "campañas" paralelas, una por cada bando, que podemos alternar a nuestro antojo. Cada capítulo está dividido en tres "misiones-tipo", que a su vez cuentan con varios objetivos. Ganar una carrera, alcanzar una determinada velocidad, chocar X veces contra un coche patrulla o "rozarse" contra



NFS Rivals nos pone al volante de cochazos reales de marcas como Porsche o Lamborghini.



■ *NFS Rivals* tiene todo lo que debe tener un *NFS*: cochazos reales, vibrantes persecuciones, tuning, un gran apartado técnico...



■ Cada bando tiene sus misiones: la poli debe llegar a un punto dentro del tiempo, detener pilotos... y éstos deben evitar que les atrapen, claro.



■ Las detenciones se realizan destruyendo el coche rival. Cuando estemos muy dañados, basta con pasar por un área de servicio (sin parar) y se arregla solo.

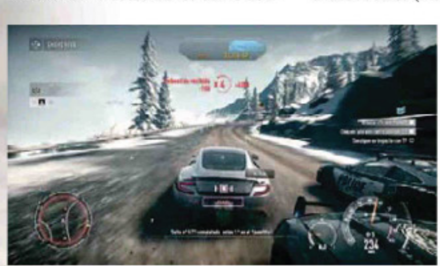




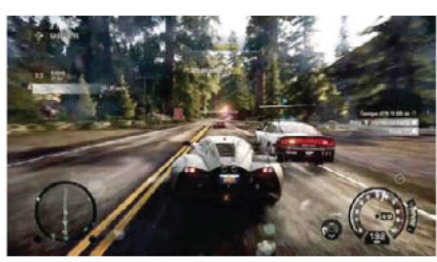
NFS Rivals fusiona con éxito el modo Carrera con el multijugador en un arcade de velocidad divertidísimo.

un rival son algunos de los objetivos de los pilotos. En el bando de la ley, arrestar pilotos, detenerles usando bandas de clavos o llegar a cierto punto del condado dentro del tiempo establecido. La verdad es que no hay tiempo de aburrirse en el condado de Redview. Sus 256 kilómetros cuadrados de mapeado abierto están repletos de cosas para hacer, desde las citadas misiones principales a eventos "aleatorios" o secundarios como duelos contra un piloto con el que nos crucemos o encontrar saltos (o si somos polis podemos elegir si perseguir o no a algún piloto al que pillemos "pisándole" más de la cuenta).

A medida que avancemos (y también realizando acciones temerarias como derrapar o conducir en dirección contraria) acumularemos puntos que nos darán acceso a nuevos cochazos reales (más de veinte por cada bando) y a sus distintas mejoras tanto estéticas como de rendimiento (el tuning es muy sencillito). Gráficamente, funciona de lujo. Los distintos "ambientes" de Redview (zonas costeras, parajes montañosos, desiertos, bosques...) están realizados con todo lujo de detalles. Y la sensación de velocidad hace honor al título del juego. Quizá lo menos "next gen" sea el modelado de los coches... *Rivals* continúa la línea marcada por los *NFS* anteriores. No es un juego sorprendente, pero sí saciará la "necesidad de velocidad" de los que se hayan comprado PS4 el primer día.



■ El control de los coches es 100% arcade y la sensación de velocidad está lograda. *NFS Rivals* en PS4 es más espectacular que en PS3.



■ El multijugador está "integrado": mientras estemos con las misiones del modo Carrera podemos cruzarnos con amigos e interactuar con ellos.

» TUNING ESTÉTICO, DE RENDIMIENTO Y MÁS

Aunque no es tan profundo como en las mejores entregas de PS2, usaremos los Speed Points para mejorar los coches así:



ESTÉTICA. Pintura, llantas, pegatinas, vinilos, matrícula... todo sea por fardar ante los colegas. No todo cuesta puntos.



DE RENDIMIENTO. Hay "paquetes de mejoras" de aceleración, de robustez... El tuning de rendimiento no es muy profundo.



"ARMAS". Podemos equipar los coches con inhibidores, bandas de clavos, minas, descargas... Cada bando tiene las suyas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Diversión desde el principio sin parones de ningún tipo pilotando los mejores cochazos.

» LO PEOR

Podría tener más modelos para elegir, tuning más profundo y más jugadores Online.

Te gustará + que... NFS MOST WANTED (PS3) | Te gustará + que... DIRT SHOWDOWN (PS3)



85	**» GRÁFICOS** Se nota la "next gen" en detalles como el polvo, efectos de luz...
89	**» SONIDO** Música electrónica, buenos efectos y bien doblado al castellano.
88	**» DIVERSIÓN** Sin ser sorprendente ni original, es divertido de principio a fin.
85	**» DURACIÓN** Dos campañas y la eterna opción de hacer el cafre con los amigos.
NOTA 86	Siguiendo la estela de anteriores *NFS*, *Rivals* es una inyección de adrenalina para el estreno de PS4. Vibrante y muy divertido.







Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
GHOST GAMES
Editor:
EA GAMES
Lanzamiento:
27 DE ENERO
Precio:
69,95 €

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-6 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | INSTALACIÓN 1126MB | RESOLUCIÓN 720P

www.needforspeed.com/es_es



El desarrollo de *NFS Rivals* en PS3 es igual que en PS4 y podemos ser tanto pilotos ilegales como los polis que les persiguen.

JUEGO RECOMENDADO Play

MISMO **PLANTEAMIENTO** PERO NO TAN ESPECTACULAR

Need for Speed Rivals

Los fanáticos de la velocidad extrema que aún no tengan PS4 van a poder disfrutar igualmente con esta versión.

En Ghost Games no han descuidado la versión PS3 de *NFS Rivals* y nos presentan un arcade de velocidad idéntico al de PS4 en concepto, planteamiento y desarrollo. Se mantiene su apuesta por fusionar el modo principal "en solitario" con el multijugador, manteniendo los 6 jugadores Online que "compartirán" el condado de Redview pudiendo interactuar entre ellos (o ignorarse, según interese).

También se mantienen las dos "campañas" paralelas, estructuradas en capítulos con tres misiones y distintos retos dentro de cada una. Por un lado está la de los pilotos, en la que habrá que pisar a fondo el acelerador y realizar todo tipo de temeridades al volante para ganar puntos y mejorar nuestros coches sin que nos "trinque" la policía. Y en el bando "de la ley", también habrá que pisar a fondo para detener a los pilotos, usando métodos cada vez más expeditivos (bandas de clavos, minas, solicitar refuerzos...). Cada bando tiene sus armas y sus coches (más de veinte en cada uno) y podremos saltar de una campaña a otra simplemente entrando en la guarida (si somos pilotos) o en el puesto de mando (si somos polis). Las principales diferencias con la versión de PS4 (aparte de que la barra luminosa Dual Shock 4 se pone en rojo si somos pilotos y en azul si somos policías) es en pequeños detalles gráficos, como el polvillo que levantamos al derrapar en el desierto, o ciertos efectos de luz... Pero tampoco se lleva mucho con la versión de PS4... Si te gustó *Most Wanted*, *Rivals* es una apuesta segura.

» CADA **BANDO** CON SUS MISIONES

NFS Rivals te permite jugar "al ratón y al gato" alternando dos "historias" muy diferentes: en una somos pilotos ilegales y en la otra somos los encargados de detenerlos. Ambos bandos tiene sus misiones y "armas".



1 **PILOTOS.** Ganar carreras, escapar de la policía cumpliendo ciertas condiciones o ganar duelos son algunas de las misiones.



2 **POLIS.** Frenar pilotos antes de llegar a la meta o alcanzar rápidamente un punto son ejemplos.

Las opciones de tuning se mantienen en esta versión de PS3 (estéticas y paquetes de mejora de rendimiento).



Como en PS4, la presión policial irá creciendo a medida que la liemos más gorda. Escapa usando atajos.



Empezar el juego pilotando un Porsche Cayman es toda una declaración de intenciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión desde la primera partida. Poder alternar las campañas en todo momento.

» LO PEOR
Repite algunas ideas ya vistas en *Hot Pursuit* y *Most Wanted* (aunque mejorándolas).

89	**» GRÁFICOS** Aunque en PS4 es más "bonito", el motor Frostbite3 da la talla.
89	**» SONIDO** Doblado al castellano y con música electrónica amenizando.
88	**» DIVERSIÓN** Casi todo lo que ofrece ya lo hemos visto, pero es divertido.
85	**» DURACIÓN** El multijugador "integrado" alarga las dos campañas que tiene.
NOTA 88	Un emocionante arcade de carreras que no se aleja mucho de la versión PS4... ni de lo que planteaban los *NFS* anteriores.



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **24 JUG.**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


INSTALACIÓN **NO**


RESOLUCIÓN **720P**

www.battlefield.com



■ *Battlefield 4* mejora en todo a su antecesor y ofrece un realista multijugador en el que no vale eso de jugar a ser un "lobo solitario"...

AL ASALTO POR LA **CAMPAÑA** GLOBAL

Battlefield 4

Hace dos años DICE y su motor gráfico Frostbite 2 lograron que *Battlefield* alcanzara cotas de calidad que le acercaron aún más a su eterno rival...



■ Nos metemos en la piel de Recker, un marine de la unidad Tombstone que luchará junto a compañeros como Irish o Pac.

Rival, *Call of Duty*, al que ahora podría superar, ofreciendo una experiencia diferente en el multijugador, junto a una campaña individual más explosiva y en la que ganan fuerza las relaciones personales, aunque sigue teniendo momentos un poco tontorrones. Esta campaña nos llevará por todo Asia, desde Shanghai a Singapur o el Canal de Suez, a lo largo de 7 capítulos donde viviremos situaciones como fugarse de una cárcel, rescatar un portaviones atacado, superar zonas de buceo, pilotar una lancha armada... No son muy innovadoras, pero sí divertidas y presentan interesantes novedades.

La primera es "Levolution" que consiste en que el entorno va cambiando a medida que avanzamos: palmeras arrancadas por el viento, aviones que caen al mar al escorarse un portaaviones... Emocionante y espectacular aunque está todo "guionizado". También podemos destruir partes del entorno, como algunas paredes o puestos de vigía y disponemos de unos prismáticos tácticos. Completar la campaña puede llevar entre 6-8 horas, que podrían ser menos si no tuviera los típicos fallos del género, como un nivel de dificultad que se dispara en momentos puntuales o errores en la detección de colisiones, coberturas que no se destruyen... Eso sí, puedes animarte a rejugar la campaña si te picas con las Medallas (las ganas según la puntuación en el nivel y desbloquean ar-

» ASÍ SE VIVE LA **GUERRA** EN ESTADO PURO



① **LA HISTORIA.** Nos convierte en un marine que acompañado de sus compañeros de escuadra combate por toda Asia en una campaña variada.



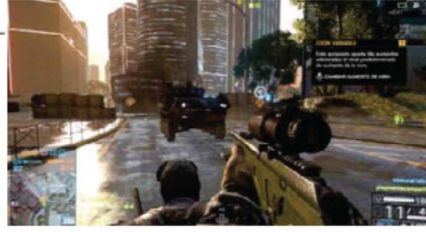
② **POR TIERRA, MAR Y AIRE.** Usar vehículos por los amplios mapeados es muy divertido. Hay de todo y, como novedad, anfibios.



③ **MULTIJUGADOR.** Con uso de segundas pantallas, escenarios destruibles y, por supuesto, sistema de rangos, personalización...



La destrucción de los escenarios es clave en el juego. En la campaña la ocurre siguiendo un guión, en el Multijugador lo provocamos.



El multijugador ofrece 7 modos de juego, para 24 jugadores en 10 mapas distintos: Desactivación, Erradicación Conquista, TCT: Equipo...



Cuando desbloqueemos algún arma podremos intercambiarla por la que llevemos en los baúles de munición.

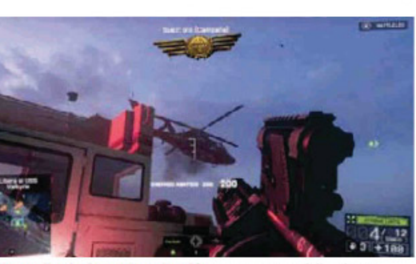




Battlefield 4 basa su atractivo en un multijugador realista, en el que es importante jugar en equipo.

mas), las chapas ocultas, las armas que sólo tienen ciertos enemigos...

Luego nos queda el plato fuerte, el multijugador, que apuesta por combates muy realistas, en escenarios abiertos tan grandes que nos animan a utilizar todo tipo de vehículos, desde jeeps a cazas o vehículos anfibios. El ritmo de juego es más pausado y estratégico que en *Call of Duty* y podemos formar escuadras para obtener algunas ventajas (como hacer respawn junto a un camarada). La principal novedad llega con el Levolution, que permite que los 10 enormes escenarios sufran transformaciones radicales durante la partida: destruir un puente, inundar una zona, derrumbar estructuras... Estos eventos sorprenden al principio, pero cuando te acostumbras pierden parte de su efecto. Por supuesto, presenta un sistema de clases (combinar las distintas armas y habilidades de cada una es la clave para ganar) y un sistema de progresión por rangos, desbloqueo de armas y accesorios y la opción de utilizar nuestra tableta para entrar en Battlelog y ver nuestros progresos o acceder a Battlescreen.
Técnicamente luce muy bien, demostrando que PS3 todavía tiene mucho que decir. Aunque sólo se mueve a 30 fps no hay ralentizaciones y entra por los ojos, pese a detalles más flojetes, como la recreación del agua o los fallos de texturas en el multijugador. En fin, shooter que, sin aportar nada realmente nuevo, convence.



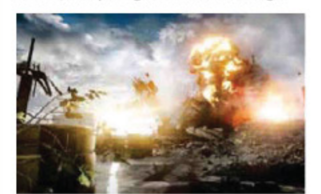
Dependiendo de nuestra actuación ganaremos medallas de oro, plata y bronce que suelen desbloquear un arma de las 50 que hay.



Con los prismáticos tácticos podemos marcar a los objetivos para guardar su posición o pedir a nuestros compañeros que los ataquen.

» MULTIJUGADOR CON MUCHA CLASE

El potente multijugador de *Battlefield 4* sorprende con algunas novedades importantes, aunque sigue la línea de la saga.



LEVOLUTION. En cada uno de los 10 mapas podemos activar eventos que cambian radicalmente el escenario de juego.



BATTLESCREEN. Con una tableta podemos ver más mapa y dirigir a nuestro equipo en el modo Comandante.



CLASES. Nuestro soldado puede ser de Asalto, Reconocimiento, Ingeniero y Apoyo. Combinar sus habilidades es clave.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los escenarios que se modifican, poder pilotar todo tipo de vehículos.

» LO PEOR

Los inevitables fallos técnicos y un argumento un poco tontorrón.

Te gustará + que... **BATTLEFIELD 3**



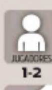
Te gustará + que... **CALL OF DUTY: GHOSTS**

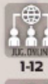


90	**» GRÁFICOS** Destaca el modelado de los personajes principales y el Levolution.
91	**» SONIDO** Algunas voces muy buenas, gran sonido ambiente y buena BSO.
85	**» DIVERSIÓN** Campaña entretenida. Su multijugador es brutal.
93	**» DURACIÓN** Cortísima campaña y horas incontables para el multijugador.
NOTA 89	La campaña ha mejorado, pero la clave de este shooter es un multijugador realista y sólido, pensado para jugar en equipo.



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **INFINITY WARD**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Hardened: **119,95 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **1-12**



TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**


INSTALACIÓN **NO**


RESOLUCIÓN **1080P**

www.callofduty.com/es/ghosts



■ *Ghosts* es un shooter bélico con una intensa campaña individual y un multijugador en la línea de anteriores *Call of Duty*. Pocas sorpresas.

UNA NUEVA **VUELTA DE TUERCA** A LA GUERRA MODERNA

Call of Duty Ghosts

En su nuevo *Call of Duty*, Infinity Ward abandona la trama de *Modern Warfare* para presentar un nuevo y ficticio conflicto, junto a un multijugador revisado.

En esta nueva historia seremos un miembro de los comandos *Ghosts* con la misión de detener a la Federación, una alianza de países sudamericanos que se han hecho con el control de la base espacial Odin. Desde aquí se controla un poderoso armamento capaz de arrasar la superficie de la Tierra y con el que están atacando sin piedad las principales ciudades americanas. Para recuperar su control tendremos que afrontar situaciones de todo tipo (reconocimiento, sabotaje, hackeo...) a lo largo de 18 misiones que nos llevan desde el espacio a Caracas o la Antártida.

***Ghosts* ofrece una campaña más divertida,** explosiva y con mejor ritmo que la de *Battlefield 4*, pero con problemas similares: tenemos continuamente la sensación de "esto ya lo he jugado antes", la acción es pasillera, demasiado guiada, con fallos en la IA y la historia parece compuesta por retazos de otros *CoD*. Entre las pocas novedades podemos hablar de un nivel de destrucción de los escenarios que no hemos visto en otros *CoD* y la participación de Riley, un pastor alemán que nos acompaña en algunas misiones y al que podemos lanzar contra un enemigo o controlarlo para afrontar la ya clásica zona de sigilo de todos los *COD*. Otros niveles que aportan algo de frescura son los dos en gravedad cero o la misión de buceo en la que nadamos entre tiburones... Incluso hay un flirteo con los "mundos abiertos", en una misión en la que debemos reunirnos con nuestro equipo en una jungla con un radar

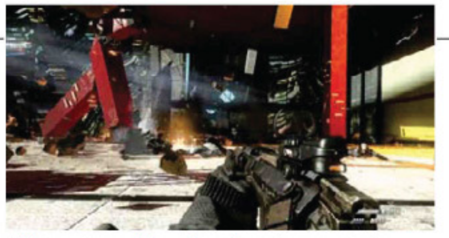

■ Elias y sus hijos Hesh y Logan son los protas de esta nueva historia, que nos plantea un futuro con los USA arrasados.

» CUANDO LA GUERRA SE CONVIERTE **EN UNA PELÍCULA**


① **COMO UNA PELI.** La campaña tiene la intensidad de una película de acción, con momentos variados y divertidos, aunque breves.


② **Y MÁS ALLÁ.** Viajaremos por todo el mundo e incluso disfrutaremos de dos misiones en gravedad cero. Espectaculares, pero poco realistas.


③ **EN COMPAÑÍA.** Ofrece un buen puñado de modos multijugador que pueden jugarse tanto online como en la misma consola.



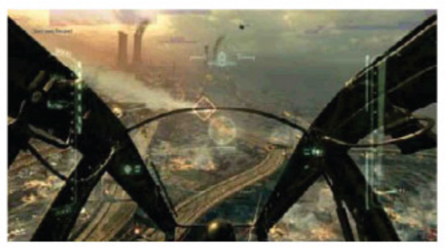
■ Veremos como se destruyen los entornos al avanzar por ellos: ciudades que se inundan, derrumban... A veces resulta exagerado.



■ Riley es un pastor alemán que nos acompaña en algunas misiones. Podemos lanzarlo contra el enemigo e incluso controlarlo.



■ El juego repite clichés de otras entregas, junto a alguna fase un poco más original, como esta del buceo entre tiburones.

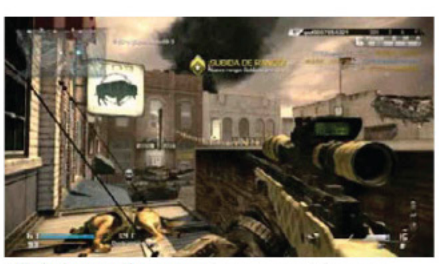




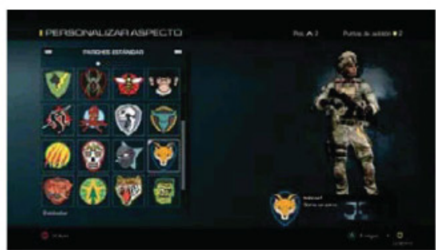
Ghosts mantiene los defectos y virtudes de anteriores entregas sin sorprender en nada.

y que da esa falsa sensación de "libertad" que se echa en falta en la serie. Completar la Campaña puede llevar entre 6-8 horas, más lo que tardes en encontrar los 18 coleccionables. Por suerte, hay más modos y opciones para jugar tanto en solitario como a pantalla partida. El primero es el modo Extinción, al que también podemos jugar online, y en el que debemos repeler oleadas de alienígenas. También está el modo Squads, en el que podemos disfrutar de un modo horda más "tradicional".

Los modos online llegan marcados por la disminución en el número de jugadores (12 en lugar de 18), la eliminación de Guerra Total y la inclusión de servidores dedicados, que añaden estabilidad a las partidas. Por lo demás recuerda a *Modern Warfare 3*. Junto con los modos clásicos, encontramos Blitz (los jugadores de cada equipo tienen que colarse en la "portería" enemiga, y defender la suya) y A Tope. En cuanto a las rachas, no hay ventaja por rachas de muertes y las que se disparan por bajas resultan muy similares a las de *MW3*. El apartado técnico tampoco evoluciona. Sigue siendo espectacular, pero sin añadir nada nuevo. De hecho, los modelos de los personajes y su expresividad son mejores en *Battlefield 4*, aunque en conjunto *Ghosts* resulta más llamativo. Eso sí, sin asumir riesgos. No encontrarás nada que no hayas visto antes, pero resulta tan divertido como siempre. ■



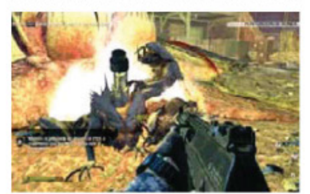
■ Vuelve la progresión por rangos (con armas y ventajas que se desbloquean) y los prestigios, que le dan profundidad al modo online.



■ Poder crear un soldado único es una de las novedades. Podemos personalizarlo (cara, ropa, sexo...) y equiparle 30 armas y 35 perks.

» MODOS DE JUEGO ONLINE Y OFFLINE

Aunque la Campaña es corta, podemos disfrutar de varios modos de juego que pueden jugarse tanto online como offline.



EXTINCIÓN. Sustituye al modo Zombies y debemos repeler oleadas alienígenas. Es cooperativo para 4, online y offline.



A TOPE. Debemos eliminar a un rival antes de que acabe el tiempo. Así se evita que alguien se quede escondidito...



OFF Y ONLINE. Estas modalidades pueden jugarse en el modo pelotones, formando un equipo de hasta 6 jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El ritmo frenético de la campaña y su divertido multijugador.

» LO PEOR

No hay apenas evolución técnica ni jugable. Menos jugadores online y algún tironcillo.

Te gustará + que... **MODERN WARFARE 3**



Te gustará − que... **BATTLEFIELD 4**



85	**» GRÁFICOS** En la línea de los juegos anteriores, con algún tirón puntual.
90	**» SONIDO** Buen doblaje, correcta banda sonora y geniales efectos de armas.
87	**» DIVERSIÓN** Como siempre, el control y el ritmo de juego enganchan.
89	**» DURACIÓN** Brevísima campaña, pero muchos modos de juego online y offline.
NOTA 87	Un gran shooter bélico, con una espectacular puesta en escena y divertido desarrollo, pero que no aporta nada nuevo al género.



7+

Género:
ACCIÓN/ PLATAFORMAS

Desarrollador:
INSOMNIAC GAMES

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
29,95 €


JUGADORES
1


JUG. ONLINE
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO


INSTALACIÓN
NO

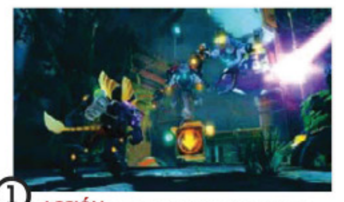

RESOLUCIÓN
720P

es.playstation.com



Con 12 entregas ya a sus espaldas (contando secuelas, spin-offs y colecciones HD), Ratchet y Clank se van a despedir de PS3 con otra variada y divertida aventura.

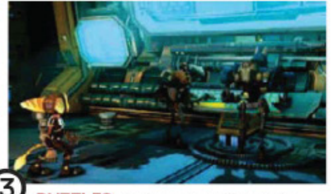
» UN DESARROLLO DE LO MÁS VARIADO



1 **ACCIÓN.** Los combates vuelven a ser la base del desarrollo. En *Nexus* manejaremos armas tan efectivas como disparatadas.



2 **PLATAFORMAS.** Ya sea planeando con su Helipack o usando el rayo gravitatorio, hay que evitar que Ratchet se despeñe desde las alturas.



3 **PUZZLES.** Suelen ser sencillotes y la mayoría tienen que ver con la gravedad y los interruptores... Aunque los hay más clásicos.

OTRA SIMPÁTICA **AVENTURA** INTERPLANETARIA

Ratchet & Clank: Nexus

El dúo plataformero más prolífico de PlayStation se ¿despide? de PS3 con otra "epopeya" espacial que vuelve a los orígenes de la serie

Después de los experimentos multijugador que vimos en *Todos para Uno* y *Fuerza Q*, Ratchet y Clank van a despedirse (muy probablemente) de PS3 con una entrega que vuelve a los orígenes de la serie. Tanto, que *Nexus* funcionará a modo de epílogo jugable para la subserie *Future*, integrada por *Armados hasta los Dientes*, *En busca del Tesoro* y *Atrapados en el Tiempo*. Así pues, Ratchet y su robótico colega Clank serán los únicos protagonistas de esta nueva y simpática epopeya espacial, que arranca ya sin concedernos ni un solo momento de respiro. Y es que un error de Ratchet propicia que la malvada Vendra Prog huya de su cárcel. Con la ayuda de su hermano Neftin logra una explosiva fuga, y ambos escapan dando por muerto a nuestro lombax favorito, que por supuesto aún no ha dicho su última palabra.

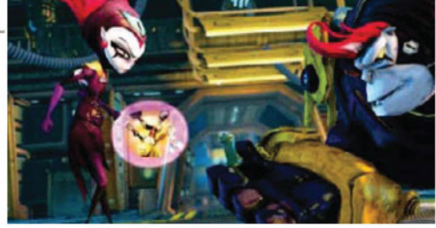
Como en todo buen *Ratchet & Clank*, en el desarrollo domina la acción sobre el resto de componentes. Pero no es una acción convencional, ya que el arsenal que manejaremos será de lo más original e hilarante. Empezaremos con la Omnillave (para atizar en las distancias cortas) y el Onmiblaster, nuestra "pistola básica" que por supuesto podremos mejorar, y que es menos potente que el Repulsor Temporal o la Granada de Fusión (ideal para enemigos en grupo). Pero más adelante, podremos comprar la Caja de Pesadilla (una trampa estática de la que brotarán criaturas que nos ayudan en los combates), el Invernador (un cañón capaz de convertir a los enemigos en muñecos de nieve decorados con motivos navideños) y nuestro favorito: el regreso de Mr. Zurkon, el droide de



Ratchet y Clank se enfrentan a otra simpática aventura interplanetaria, esta vez como únicos protagonistas.



La acción vuelve a ser la reina del desarrollo, con tiroteos "marca de la casa" en los que tienen cabida las armas más descacharrantes.

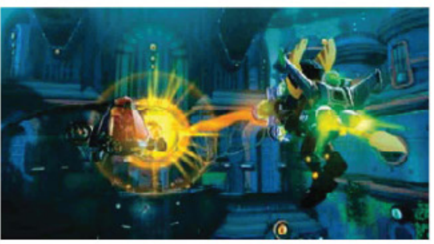


Con la ayuda de su hermano, Vendra Prog logra fugarse y Ratchet tendrá que frustrar los planes de estos dos villanos para siempre.



Técnicamente cumple con creces aunque es muy similar al de las anteriores entregas en PS3.

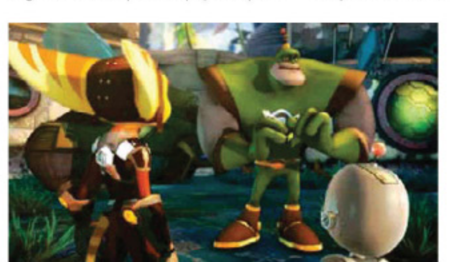




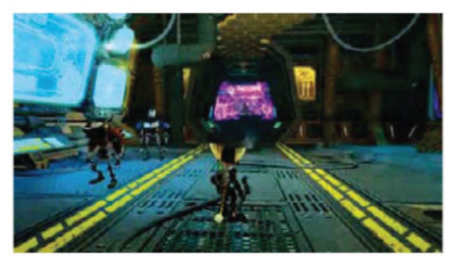
Ratchet & Clank Nexus es una variada y entretenida aventura pensada para gustar a todos los públicos.

combate que ahora llega con toda su "familia". En total hay 8 armas, todas mejorables, que son la "gracia" de un desarrollo en el que no todo es disparar. Y es que Ratchet tendrá que usar algunos de sus gadgets para poder avanzar por los escenarios, como el Helipack (para planear) o las botas gravitatorias, que nos permitirán adherirnos a ciertas superficies cuando estemos en gravedad cero. De hecho, la gravedad ocupará un papel importante en *Nexus* gracias al rayo gravitatorio, un invento que nos permitirá crear corrientes gravitatorias que dan lugar a los mejores puzzles del juego (suelen ser sencillos). Y la gravedad también es importante en las secciones 2D en las que manejamos a Clank.

En cuanto al apartado gráfico, cumple con creces, aunque está muy en la línea de los anteriores. Y lo mismo podemos decir de la parcela sonora, en la que destaca el profesional doblaje al castellano (imprescindible para disfrutar del humor que rezuma el juego), con Javier Romano de nuevo poniéndole la voz a Ratchet. *Ratchet & Clank Nexus* es una entretenida y variada aventura apta para todos los públicos con dos problemas: que a estas alturas no sorprende lo más mínimo y su escasa duración (yendo a saco puedes terminarlo en 6-7 horas, aunque no lo verás todo). Pero en su defensa diremos que sale a precio rebajado y que comprándolo te regalan el gran *R&C En Busca del Tesoro*. ¿Lo veremos en PS Vita?



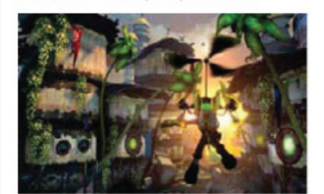
En nuestro viaje interplanetario nos toparemos con viejos conocidos de la serie como Talwyn, Cronk, Zephyreu o el Capitán Qwark.



Nexus dura unas 6 horas, aunque si quieres verlo todo, lograr todas las mejoras y triunfar en el Festival de la Destrucción, te llevará más.

» EL ARSENAL MÁS LOCO Y EFECTIVO

Como en todos los *Ratchet & Clank*, las armas son lo mejor del juego. Son originales, divertidas... y muy efectivas.



MEJORAS. Las armas y el equipo son mejorables, así que consigue guitones y encuentra fragmentos de raritanio.



OCHO ARMAS DISTINTAS. Como la Granada de Fusión, el Repulsor Temporal o Mr. Zurkon, un droide de combate.



INVERNADOR. ¿Un arma que transforma al enemigo en un navideño muñeco de nieve? En *Ratchet & Clank Nexus* existe.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Variado y entretenido desarrollo. Su precio y que incluya gratis *En Busca del Tesoro*.

» LO PEOR

Su escasa duración y que, a estas alturas de la vida, no sorprende lo más mínimo.

Te gustará + que... R&C: FUERZA Q



Te gustará − que... R&C COLLECTION



82	**» GRÁFICOS** Cumplen aunque son parecidos a los de las últimas entregas.
89	**» SONIDO** Apropiada banda sonora y un profesional doblaje al castellano.
88	**» DIVERSIÓN** Variado, divertido y para todos los públicos... Aunque no sorprende.
70	**» DURACIÓN** En 6-7 horas puedes acabarlo... y luego jugar a *En Busca del Tesoro*.
NOTA 79	Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, aunque incluye *En Busca del Tesoro* de regalo.



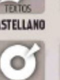


Género: **LUCHA**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **61,99 €**
Precio Ed. Coleccionista: **114,95 €**



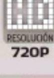
Jugadores 1-2 · Jug. Online 1-2





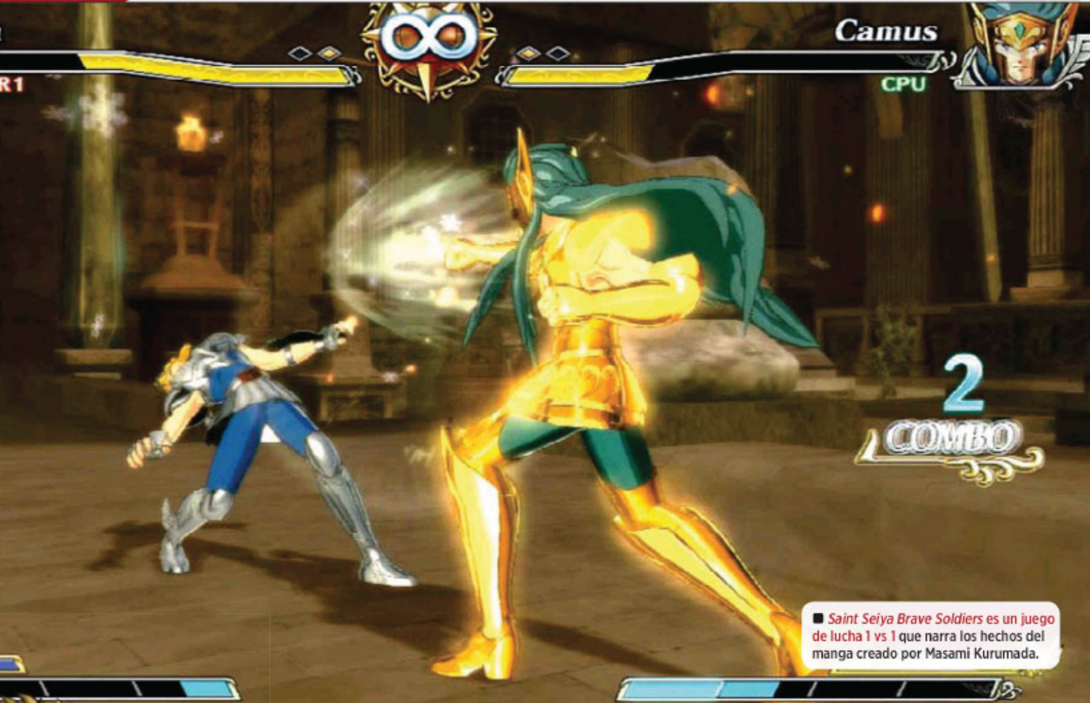
Textos CASTELLANO · Voces JAPONÉS





Instalación NO · Resolución 720P

www.saintseiya-bravesoldiers.com



■ *Saint Seiya Brave Soldiers* es un juego de lucha 1 vs 1 que narra los hechos del manga creado por Masami Kurumada.

MÁS QUE NUNCA... ¡DAME TU FUERZA, **PEGASO**!

Saint Seiya Brave Soldiers

Los guardianes del universo, al triunfar el mal, vuelven a vestir sus relucientes armaduras para salvar a la diosa Atenea y a la humanidad.

Los personajes creados por el mangaka Masami Kurumada regresan a PS3 con un juego que poco o nada tiene que ver con su antecesor, *Batalla por el Santuario*. Si en aquel de un juego de acción, en *Brave Soldiers* volvemos al género en el que mejor se desenvuelve la obra, la lucha.

De la mano de Seiya y del resto de Caballeros de Bronce, nos embarcamos en una aventura en la que se narran los hechos de los tres arcos argumentales más importantes de la serie (Doce Casas, Poseidón y Hades), recogidos en el modo Crónicas de los Caballeros. En esta opción se nos abre un mapa dividido en varios episodios que debemos ir superando. Para salir indemnes de cada capítulo debemos hacer frente a los adversarios que se nos presentan. Y es que este *Brave Soldiers* destaca por ser un juego de lucha 1 vs 1 en amplios escenarios basados en el manga y el anime. En un principio, las peleas son algo confusas, ya que cada botón del mando realiza una acción diferente y tenemos que conocer bien los movimientos de cada personaje. Una vez le cogemos el truco, cada contienda es coser y cantar a excepción de algunos jefes que nos ponen contra las cuerdas.
Para ganar contamos con ataques cuerpo a cuerpo, como puñetazos y patadas y agarres, que pueden desencadenar eficaces combos tanto en el suelo como en el aire. Pero la forma más rápida de terminar con el contrario son los ataques especiales y los



■ Hay cerca de 59 personajes disponibles, contando las diferentes armaduras. Llegarán nuevos trajes llegarán vía DLC de pago.

TRES SAGAS, PERO UN MISMO DESTINO



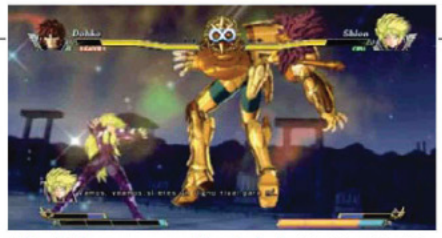
1 DOCE CASAS. Antes de que Atenea muera, los Caballeros de Bronce deben afrontar los peligros del Santuario y combatir a los Santos de Oro.



2 POSEIDÓN. El Dios del Mar pone el mundo patas arriba tras secuestrar a Atenea, por lo que Seiya y el resto deben salvarla.



3 HADES. El Inframundo nos recibe en esta aventura a contrarreloj que tiene como finalidad salvar a la raza humana de un oscuro destino.


Narra los tres arcos argumentales principales (Doce Casas, Poseidón y Hades), lo que le convierte en el juego más completo de la serie.



La historia se narra mediante imágenes fijas y capturas de la serie de animación. El movimiento se reserva para los combates.


Los ataques Big Bang son los más espectaculares y se muestran mediante cinemáticas mejores que el propio anime.





Los fans de Los Caballeros del Zodíaco no podrán resistirse al encanto de este completo juego de lucha.

Big Bang. Ambos se ejecutan gracias al poder de nuestro cosmos, o energía interior. Debemos tener cuidado, puesto que el cosmos no es infinito. Bajo nuestro personaje encontramos una barra de cosmos dividida en segmentos que se van llenando a medida que peleamos, aunque también podemos recargarla nosotros mismos. Además de para luchar, esta energía sirve para esquivar ataques, correr más rápido... Y gracias al cosmos, despertamos el Séptimo Sentido, un estado que nos vuelve más fuertes durante un corto periodo de tiempo.

Gráficamente, el juego cumple con su cometido sin más. Mientras que los personajes están recreados fielmente y con todo lujo de detalles, los escenarios son muy simples y carecen de elementos con los que interactuar. Las escenas entre combates se resuelven mediante imágenes fijas, lo que resulta pobre. En cuanto al audio, las voces en japonés se complementa con los subtítulos en castellano y la banda sonora cuenta con adaptaciones de temas famosos de la serie de animación, como el conocido Pegasus Fantasy.

Con más de medio centenar de contendientes y numerosas e interesantes opciones dentro de los diferentes menús de juego, *Brave Soldiers* es un título destinado a los fanáticos de las aventuras de los Caballeros del Zodíaco que, además de jugar la historia, quieran picarse con sus amigos en el online y en el offline.



Los orbes son un elemento fundamental a la hora de aumentar las habilidades de nuestro caballero preferido.



Cada personaje tiene sus armas y ataques característicos, lo que hará las delicias de los seguidores de los mangas y el anime.

» UN CABALLERO NACE, NO SE HACE

Además del modo Crónicas de los Caballeros, encontramos diferentes retos que ponen a prueba nuestra valía.


BATALLA. Dentro de esta opción tenemos infinidad de reglas que hacen que cada combate sea diferente al anterior.


SUPERVIVENCIA. Nos enfrentamos a un determinado número de adversarios seguidos dependiendo de nuestra clase.


GUERRA GALÁCTICA. Junto a un amigo podemos aceptar este desafío en el que cada pelea tiene distintas condiciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La fluidez de los combates. Las diferentes opciones del modo Batalla.

» LO PEOR
Escenarios pobres y sencillos. Las secuencias entre combates son simples.

Te gustará + que... SS: BATALLA POR EL SANTUARIO
Te gustará − que... NARUTO SHIPPUDEN UNS 3



84	**» GRÁFICOS** Escenarios muy simples y pobres. Personajes fieles al diseño original.
85	**» SONIDO** Adaptaciones de las canciones de la serie. Voces en japonés.
85	**» DIVERSIÓN** Combates frenéticos que enganchan. Algunos son muy difíciles.
87	**» DURACIÓN** 10 horas para la historia. Mucho más para desbloquearlo todo.
NOTA 84	Dirigido a los fans de *Saint Seiya*, el juego destaca por sus rápidos combates y un modo historia que abarca la mayor parte de la serie.

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **AVENTURA / ACCIÓN**

Desarrollador: **TT GAMES**

Editor: **WARNER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **49,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**

marvelsuperheroes.lego.com/

■ *LEGO Marvel* presenta la mayor reunión de héroes Marvel, los Vengadores, los 4 Fantásticos, Hulk, Spider-Man... Incluso algunos casi desconocidos por aquí.

LA **PIEZA** QUE LE FALTABA AL UNIVERSO MARVEL

LEGO Marvel Superheroes

Después de legolizar todo tipo de sagas consoleras, TT Games se lanza a la aventura de convertir en piezas LEGO a los héroes y villanos de Marvel.

Traveler's Tales ha aprovechado toda su experiencia en adaptar sagas de éxito al formato LEGO para crear el juego más grande de la serie, un título enorme en duración y posibilidades que derrocha amor al universo de Marvel.



La historia nos cuenta como el Dr. Muerte ha organizado un ejército de supervillanos para recuperar los fragmentos de la tabla de Silver Surfer y conquistar el mundo con su Poder Cósmico. Para frenar la amenaza disponemos de decenas de superhéroes que se enfrentarán a 15 misiones (y más desbloqueables) que puede jugarse a dobles en la misma consola y cada una protagonizada por un grupo de superhéroes cuyo control alternamos a voluntad. La mecánica es la de siempre: hay mucha acción, algunos saltos y sencillos puzles, que consisten en usar las habilidades de cada héroe en determinados interruptores y zonas para ir avanzando. Y aquí llega lo mejor del juego: en *LEGO Marvel* los personajes están más diferenciados que nunca. Es verdad que hay categorías generales de poderes (eléctricos, magnéticos, de fuego...), pero son más que nunca y en cada héroe se combinan de manera diferente. Y las animaciones de cada uno están perfectamente trabajadas de manera que se mueven exactamente como esperábamos. A lo largo de la diferentes misiones manejamos a más de 20 personajes y descubrirlos es una delicia. Además,

■ Iron Man y Hulk son los primeros héroes que manejas. Toda la aventura puede disfrutarse a dobles.

» ASÍ ES UN DÍA EN EL **NUEVA YORK** DEL UNIVERSO MARVEL



1 **SALVAS EL MUNDO** en las misiones de la trama: debes alternar los poderes de los héroes para avanzar, y acabar con jefes finales.



2 **REALIZAS TAREAS** secundarias en Nueva York: carreras en vehículos, ayuda a ciudadanos... Así consigues Ladrillos Dorados.



3 **CONSIGUES PERSONAJES.** El mejor objetivo secundario: para desbloquear a cada personaje hay que realizar una tarea distinta.



El argumento abarca 15 misiones ambientadas en lugares emblemáticos de Marvel como Asgard, Latveria o el Edificio Baxter.



La parte sandbox se desarrolla precisamente en una reproducción del Nueva York de Marvel, con edificios propios como la Torre Stark.



Villanos también hay... y los desbloqueas para controlarlos. Hay más de 100 personajes jugables.

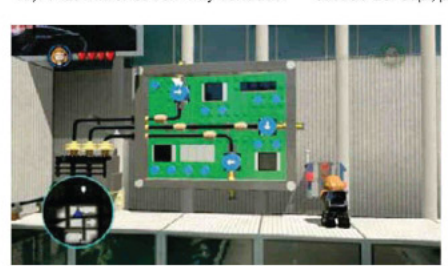




El estilo LEGO, lleno de fantasía, ha encontrado en los héroe de Marvel sus aliados más brillantes.

el viaje nos lleva por emblemáticos lugares de Marvel como Asgard o Latveria. Cada nivel es enormemente rejugable, con secretos tan chulos como rescatar a Stan Lee en peligro...

Entre misión y misión, exploramos una reproducción de Nueva York en la que tenemos total libertad para movernos y coger cualquier vehículo que nos guste (hay más de 40). Y las misiones son muy variadas: carreras, ayudar a ciudadanos, tareas para desbloquear personajes y vehículos... Incluso, por primera vez, hay edificios en lo que podemos entrar. Pasearse por Nueva York usando a cualquier héroe o villano que hayamos desbloqueado (hay más de 100) es una gozada. Balancearte como Spider-Man, usar la habilidad especial de Veneno, comprobar si el Hombre Hormiga se hace chiquitito, lanzar el escudo del Capi, probar las armaduras de Iron Man... El trabajo de personalización de cada héroe es el gran valor del juego y la clave para seguir jugando: querrás tenerlos todos. Eso sí, andando (o volando) por Nueva York se evidencian algunos problemas, como un control de vuelo bastante cutre. Además es curioso que en un juego que presenta misiones ultraguiadas, descubrir cómo hacer las tareas secundarias o elegir personaje, sea un reto en sí mismo. Aunque se lo perdonarás todo, porque este juego te hace vivir dentro del Universo Marvel como no lo había conseguido ningún otro.



Hay una nueva categoría de personajes: los superinteligentes. Sólo con ellos podemos resolver algunos puzles de las misiones.



Los combates entre personajes superfuertes, como Hulk y la Abominación, se resuelven a base de graciosos "quick time events".

» LA MAYOR REUNIÓN DE SUPERHÉROES

LEGO Marvel es el LEGO que presenta personajes más personalizados. Es una delicia ver a tanto héroe con sus poderes.



¡HULK APLASTA! El coloso realiza ataques del cómic como la palmada sónica. Y se transforma en Banner con un botón.



LANZARREDES. Spidey es capaz de balancearse entre los rascacielos de NY... cosa que también hace su némesis Veneno.



¡ELÁSTICO! Mr. Fantástico, líder de los 4F, puede estirarse y tomar la forma de diversos objetos para resolver puzles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El cuidado con el que se han recreado sus más de 100 personajes. Cada uno es único.

» LO PEOR

En un primer momento, la parte sandbox desorienta ante la falta de indicaciones.

Te gustará + que... **LEGO BATMAN 2**



Te gustará − que... **LITTLEBIGPLANET 2**



85	**» GRÁFICOS** Destacan los personajes, simpáticos y maravillosamente animados.
78	**» SONIDO** Banda sonora épica cumplidora, y doblaje un tanto irregular.
89	**» DIVERSIÓN** Variado desarrollo, juego a dobles y héroes que derrochan carisma.
90	**» DURACIÓN** Desbloquear todos los héroes te va a llevar más de 30 horas.
NOTA 89	La recreación más divertida y fiel del Universo Marvel que hemos jugado en PS3. Y se puede disfrutar a dobles.

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES 1 | ONLINE/WIFI NO
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
Pantalla táctil

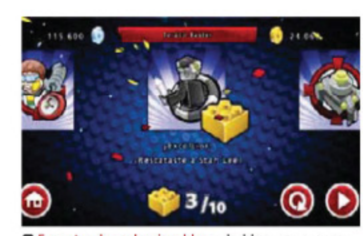
marvelsuperheroes.lego.com/es-es/default.aspx

■ *LEGO Marvel* mantiene en PS Vita las virtudes de PS3, pero sin el multijugador. Eso sí, en ocasiones otros superhéroes vendrán en nuestra ayuda.

Spiderman puede lanzar telarañas y objetos al pulsar ◯.

SUPERHÉROES DE MUCHAS **PIEZAS**

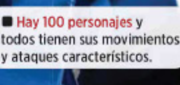
LEGO Marvel Superheroes


■ Encontrar los coleccionables y desbloquear nuevos personajes conseguirá mantenerte pegado a la portátil.

Este nuevo *LEGO* nos pone en la piel de más de 100 héroes y villanos de Marvel, con el objetivo de hacernos decir... ¡Excelsior!

El universo Marvel tiene una lista inagotable de héroes y villanos que encajan perfectamente con la personalidad de los Lego, haciendo que chistes y momentos cómicos encajen como las piezas de puzle de los bellísimos niveles basados en Nueva York. Hay referencias por un tubo, como tener que rescatar a Stan Lee en todos los niveles para conseguir un ladrillo dorado extra, que harán las delicias de los acólitos de los cómics. A esto hay que sumarle las 45 misiones con secretos desbloqueables, el intercambio de personajes según las necesidades de los niveles o el uso de la pantalla táctil para pelear o hacer volar a los héroes.

Un *LEGO* en toda regla, con todo lo bueno... y los mismos problemas de siempre: posición de cámara, controles imprecisos al volar, desaparición de objetos... Y en Vita nos quedamos sin la parte de "sandbox" de la versión de PS3 y sin el cooperativo. Aunque sigue siendo un juego divertido, ideal para fans de Marvel. ◘

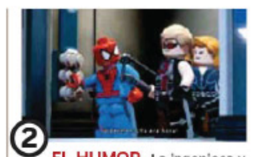

■ Hay 100 personajes y todos tienen sus movimientos y ataques característicos.



» ÉXITO TRAS LOS VENGADORES

Seguramente estamos ante el mejor juego sobre Marvel que se ha hecho hasta la fecha. Sus puntos débiles son técnicos, pero los fuertes pesan mucho en la balanza. El desarrollo del juego respira amor.


① **LOS ESCENARIOS.** Todos emblemáticos: la Torre Stark, Asteroide M... Una delicia.


② **EL HUMOR.** La ingeniosa y divertida recreación del universo y sus héroes es su mejor baza.



VALORACIÓN

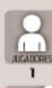
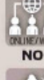
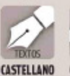
» LO MEJOR
La variedad de personajes jugables y el cariño con el que se ha retratado todo.

» LO PEOR
Las "puntillas" técnicas como controles imprecisos o errores gráficos.

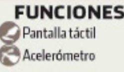
82	**» GRÁFICOS** No son una maravilla, pero Vita los refuerza un poco.
87	**» SONIDO** Lleno de melodías emblemáticas y muy bien colocadas en la trama.
83	**» DIVERSIÓN** Engancha, pero se echa en falta el multi y el mundo abierto de PS3.
87	**» DURACIÓN** 45 misiones, extras, rejugabilidad, cientos de personajes...
NOTA 84	Divertido, como todos los LEGO y con el extra de recrear de lujo el atractivo universo de Marvel. Lástima de multijugador...



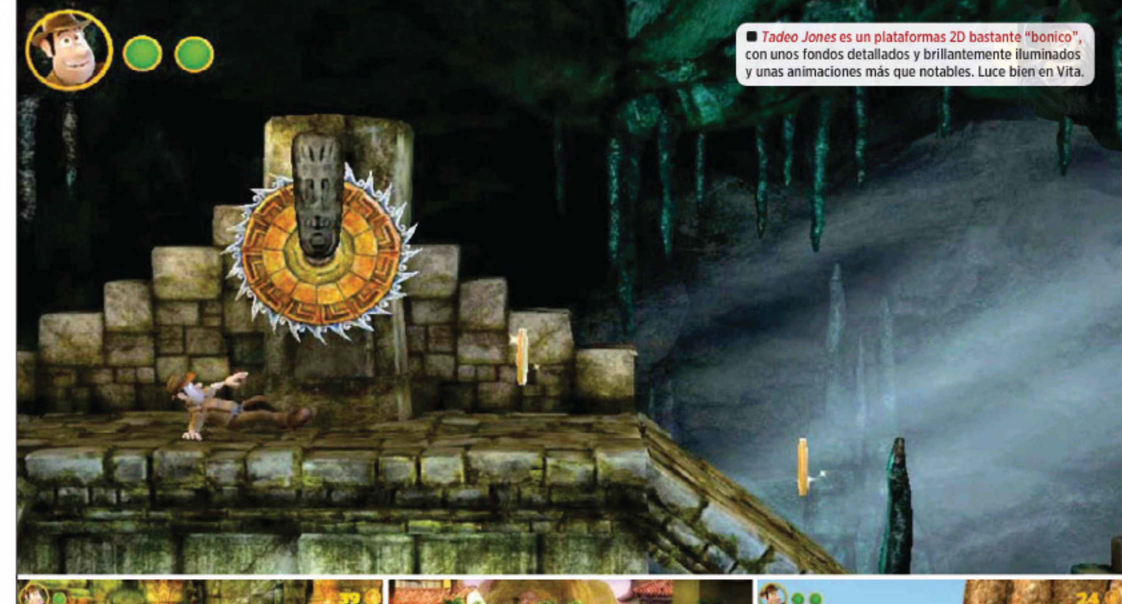
Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
U-PLAY STUDIOS
Editor:
DEEP SILVER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €


JUGADORES 1

ONLINE/WIFI NO

TEXTOS CASTELLANO

VOCES CASTELLANO

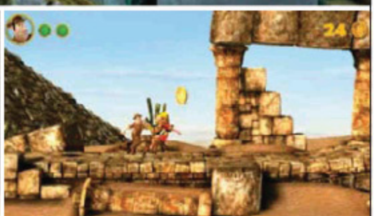
FUNCIONES

Pantalla táctil
Acelerómetro

www.es.playstation.com



Tadeo Jones es un plataformas 2D bastante "bonico", con unos fondos detallados y brillantemente iluminados y unas animaciones más que notables. Luce bien en Vita.





UNA **AVENTURA** PARA JÓVENES EXPLORADORES

Tadeo Jones: El videojuego

Tadeo sigue los pasos de Indy, Lara Croft y Nathan Drake y también quiere explorar exóticos lugares llenos de peligros.

Mientras esperamos el estreno de la segunda peli de animación de Tadeo Jones (previsto para 2015), nuestro Indy más español estrena juego en PS Vita. Una aventura que, aunque pueda recordar a clásicos como *Pitfall* o el primer *Prince of Persia*, pronto se revela como lo que es en realidad: un bonito y sencillo plataformas 2D para los más pequeños.

Manejando a Tadeo, hay que atravesar 4 mundos divididos en subniveles de desarrollo lateral en los que abunda el plataformeo aunque sin renunciar a la acción y a los puzles. Eso sí, los enemigos (básicamente momias y militares) son bastante lentorros y previsibles. Y los puzles son sencillitos. Incluso si fallamos un salto o caemos en algunas de las trampas que nos esperan en sus exóticos escenarios, los checkpoints son tan numerosos en los niveles que volveremos a empezar casi en ese mismo punto. Pero eso no les importará demasiado a los jóvenes fans de Tadeo que son, a la postre, los destinatarios de este simpático juego.

Tadeo Jones estrena juego en exclusiva para PS Vita. Sus jóvenes fans lo disfrutarán.

TADEO SABE CÓMO **APROVECHAR** PS VITA

Tadeo Jones hace un buen uso de las capacidades de PS Vita (pantalla táctil para resolver ciertos puzles), giroscopio para "enderezar" a Tadeo y que mantenga el equilibrio en ciertas zonas... Y sus gráficos están bien.



1 **GIROSCOPIO.** Mueve tu PS Vita para evitar que Tadeo pierda el equilibrio y se caiga al abismo.



2 **PANTALLA TÁCTIL.** Se usa en ciertos puzles, como éste de colocar las piezas en su sitio.



Los puzles suelen basarse en mover bloques o en sencillos sistemas de palancas y poleas. Son para niños.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Aprovecha bien las capacidades de PS Vita, y gráficamente es bastante "cuco".

» LO PEOR
Es algo repetitivo y muy sencillote. Los más hábiles encontrarán poco desafío...

78	**» GRÁFICOS** Fondos bien detallados, animaciones muy logradas... Es bonito.
74	**» SONIDO** Tema principal de la peli y melodías apropiadas que se repiten...
72	**» DIVERSIÓN** Es variado, aunque si buscas un mínimo desafío aquí no lo hay...
62	**» DURACIÓN** Sus 4 mundos no duran mucho si eres hábil. Y no es nada rejugable.
NOTA 71	Un simpático plataformas 2D pensado para los jóvenes fans de Tadeo. Si no te cuentas entre ellos, busca *El Abismo de Oro*...

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
MEDIA MOLECULE
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €

JUGADORES: 1
ONLINE/WIFI: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara delantera
- Cámara trasera
- Micrófono

tearaway.mediamolecule.com

Iota, heredero de Sackboy, debe viajar por un mundo de papel y entregarle un mensaje a un Tú, una especie de dios de otro mundo.

HAY UN **MENSAJERO** QUE TIENE UNA CARTA PARA TI

Tearaway

Los ideólogos de *LittleBigPlanet* sacan papel y tijera para llenar un sobre con sus originales retazos y meterlo en nuestro buzón.

Vita se ha cansado de vivir de traslaciones de PS3. Si en septiembre avistaba el mundo *Killzone Mercenary*, esta vez le toca el turno a *Tearaway*. En él controlamos a Iota (o Atoi, si elegimos la versión femenina), un simpático mensajero de papel que debe llevar una carta hasta un Tú, una especie de semidiós que, a su vez, le ayuda y que está encarnado por nuestro propio rostro.

El desarrollo de la aventura es bastante clásico, con niveles tridimensionales y un gran peso de las plataformas. Eso sí, es un título hecho expresamente para PS Vita lo que se refleja en uno de los mejores aprovechamientos que se hayan hecho de los comandos táctiles, el giroscopio y la cámara, que engarzan a la perfección con el control clásico. Las situaciones son variadas y están bañadas en simpatía: hay que asustar cuervos poniendo calabazas sobre diversos espantapájaros, cabalgar a lomos de un cerdo, desequilibrar balanzas con



El protagonista es un sobre que ha cobrado vida y al que le han salido extremidades.

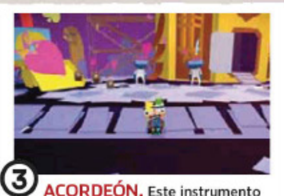
UN MENSAJERO DE PAPEL CON **DIVERSAS HABILIDADES**



1 **SALTAR.** Al principio de la aventura, Iota sólo puede desplazarse. Por eso, la primera habilidad que obtiene es la de poder dar brincos.



2 **RODAR.** El protagonista puede convertirse en una bola para colarse por agujeros y lanzarse rampa abajo, sin frenos pero con control.



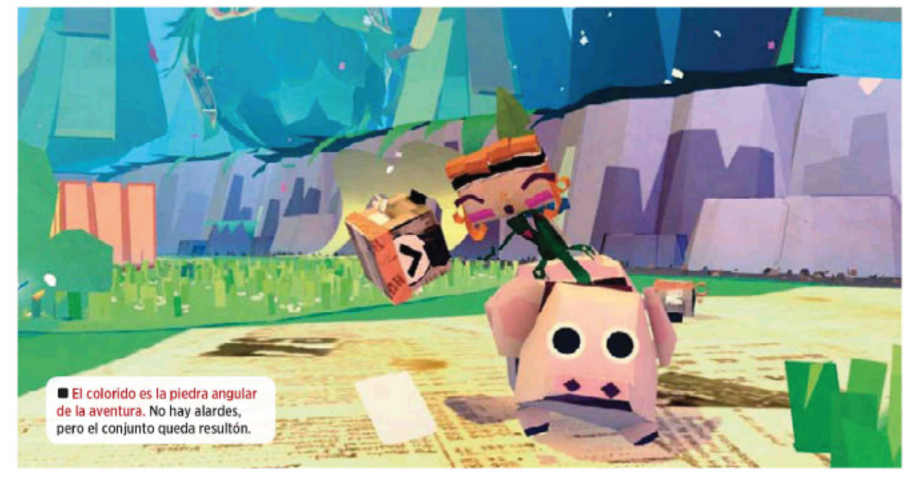
3 **ACORDEÓN.** Este instrumento musical permite generar ráfagas de viento para accionar mecanismos o bien succionar a los enemigos.



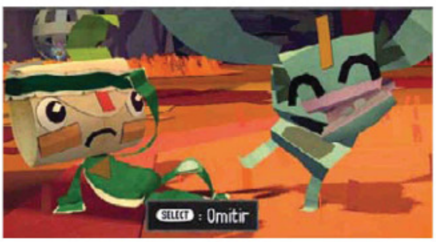
El desarrollo es muy intuitivo: hay diversos patrones que indican qué característica de PS Vita es necesario utilizar en cada momento.

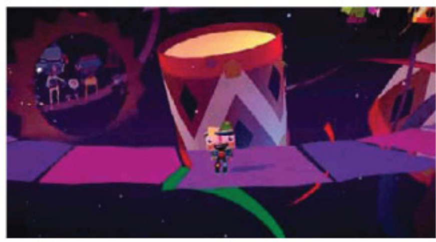


La personalización de Iota admite múltiples opciones. Podemos quitarle todos los rasgos y ponerle los que queramos, previa compra.



El colorido es la piedra angular de la aventura. No hay alardes, pero el conjunto queda resultón.





Se nota que es un título hecho expresamente para PS Vita, pues aprovecha todas sus características.

ayuda de bellotas... Hay algún pequeño problema con la cámara, que no siempre se puede rotar libremente, pero, por lo general, no perjudica mucho. Otra de las virtudes del título es el abanico de personalización que admite. Por un lado, podemos maquillar a Iota como queramos, poniéndole todo tipo de ojos, bocas y adornos. Por otro, podemos personalizar diversos elementos del mundo por medio de dibujos: hacerle una corona a una ardilla, pintarle un bigote a un muñeco, definir la forma de los copos de nieve de una tormenta...

Gráficamente, aunque no pasará a la historia, el juego rezuma personalidad y color. Todo está hecho de papel, pero hay efectos que quedan muy bien, como el de las olas del mar o el de las plantas. El apartado sonoro, por su parte, es notable: los personajes no pasan del balbuceo ininteligible, pero los dos narradores y las desenfadadas melodías cumplen de sobra. Hasta aquí, todo perfecto.

El problema de *Tearaway* es que dura menos que un caramelo en la puerta de un colegio. Sus quince capítulos se finiquitan en cinco o seis horas, en gran parte por lo facilón que resulta: se muere poco y, al hacerlo, se reaparece instantáneamente en el mismo sitio. No supone un reto para jugadores habituales. Se puede rejugar para obtener todos los coleccionables y alcanzar el 100%, pero queda el poso amargo de pensar que podría haber llegado un poco más lejos.



Al fotografiar ciertos personajes, se desbloquean modelos que se pueden descargar desde una web, para imprimirlos y hacer papiroflexia.



La pantalla táctil permite dibujar elementos con lápiz, cartulinas de colores y tijeras. Luego, pasan a integrarse en el mundo del juego.

» SACANDO PARTIDO AL PODER DE PS VITA

Tearaway es uno de los juegos que más y mejor han aprovechado las funciones de la portátil. Hay que utilizarlas todas:



CONTROLES TÁCTILES. Sirven para activar mecanismos, desplegar plataformas, empujar objetos, ralentizar gramolas...



GIROSCOPIO. Se utiliza para hacer rotar o desplazarse diversas plataformas, sobre todo en la parte final de la aventura.



CÁMARA. Hay que sacar fotos a diversos personajes, así como a Iota y a nosotros mismos. El uso del micrófono es residual.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El encaje del control táctil en un desarrollo clásico. Las opciones de personalización.

» LO PEOR

Sólo dura seis horas, en parte por lo fácil que es. Iota dispone de pocas habilidades.

Te gustará + que... EPIC MICKEY 2 — Te gustará − que... GRAVITY RUSH

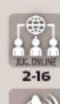


80	**» GRÁFICOS** Coloridos y simpáticos, aunque no hay grandes alardes técnicos.
85	**» SONIDO** La música es pegadiza y la voz de los narradores está en español.
90	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es entretenido y, lo que es mejor, saca jugo a PS Vita.
65	**» DURACIÓN** Se acaba en 5-6 horas, si bien hay coleccionables para tener el 100%.
NOTA 84	Un título original, simpático y para todos los públicos que engrosa el catálogo exclusivo de Vita. Lástima que dure poco.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE STUDIOS**
Editor: **BIGBEN INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**


JUGADORES 1-4


JUG. ONLINE 2-16


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


INSTALACIÓN NO

RESOLUCIÓN 720P

http://www.wrcthegame.com



La temporada 2013 del Mundial de Rallies ya ha terminado, pero aún podemos recrearla en PS3.

DESLIZANDO SOBRE PISTAS DE **ASFALTO, TIERRA Y NIEVE**

WRC World Rally Championship 4

Tras nueve años de dominio de Sébastien Loeb y Citroën, el Mundial de rallies ha iniciado una nueva etapa.

Milestone Studios, responsable de títulos como *MotoGP 13*, *SBK* o *Superstars V8*, vuelve a acelerar con su cuarta adaptación de la licencia oficial del Mundial de Rallies. *WRC 4* apuesta por la conducción contra el cronómetro, con un único coche en pista, tal y como sucede en la realidad. El control se sitúa a medio camino entre arcade y simulación y, en contra de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos, los derrapes no tienen una gran incidencia y salvo en las horquillas de 180°, basta con pisar el freno. Eso está bien, pero el problema es que la sensación del pilotaje es la misma sobre todas las superficies, sin que ni siquiera el hielo dé pie a trompos indeseados. Eso sí, el diseño de los tramos, aunque recicla alguna cosa de la temporada pasada, es muy inspirado, con todo tipo de caminos, arboledas, terraplenes, saltos ciegos...

El mayor problema del juego es su limitadísimo apartado gráfico, en la línea de otras creaciones de Milestone. Todo va fluido gracias a la poca presencia de elementos simultáneos en pantalla, pero el grado de detalle general deja que desear, en especial las texturas de los elementos escénicos. ◘



» CON LICENCIA PARA DERRAPAR

El juego cuenta con toda la licencia de la temporada 2013 del Mundial de Rallies, lo que incluye 65 pilotos, 15 coches y 13 rallies. Los vehículos se dividen en cuatro categorías, entre las que varían la tracción y la potencia.



1 **COCHES.** Destacan los WRC: Citroën DS3, Volkswagen Polo R, Ford Fiesta RS, Mini John Cooper Works y Hyundai i20.



2 **RALLIES.** Son realmente variados: Montecarlo, Argentina, Suecia, Finlandia, Gales, España, Australia, Grecia, Alemania...

El control responde bien, pero no hay diferencia entre conducir en asfalto, en nieve, en grava o en barro...



En el modo Carrera hay que crearse un piloto e ir ascendiendo por las cuatro categorías del campeonato.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Tiene la licencia del mejor campeonato de rallies. La existencia de rankings online.

» LO PEOR
El apartado visual es flojísimo. El modo Carrera es tremendamente superficial.

68	**» GRÁFICOS** Va fluido, pero el grado de detalle y las texturas son paupérrimos.
80	**» SONIDO** Las notas del copiloto están en español y los efectos cumplen.
80	**» DIVERSIÓN** Hay 78 tramos y el control tiene su punto, pero le falta profundidad.
75	**» DURACIÓN** Hay modo Carrera, rallies sueltos y online, pero todo es muy similar.
NOTA 76	Es un juego notable, aunque el chasis gráfico le resta potencia. Los fans del Mundial de Rallies lo disfrutarán, a pesar de ello.



18

Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
FIRAXIS
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


INSTALACIÓN NO

RESOLUCIÓN 720P

www.xcom.com/enemywithin/es/



Gestionar la base y combatir por turnos con nuevas opciones son los dos pilares de este juego de estrategia que "se basa" en *XCOM: Enemy Unknown*.

VALE LA PENA **VOLVER A LUCHAR** POR LA HUMANIDAD

XCOM: Enemy Within

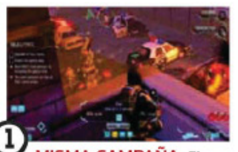
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve con refuerzos. ¿Estás listo para derrotar de nuevo a los alienígenas?

Firaxis y 2K Games nos sorprendieron en 2012 con *XCOM Enemy Unknown*, un excelente juego de estrategia que supuso un gran homenaje a una serie con solera que sigue siendo todo un referente en su género. Y dos años después deberemos volver a rechazar la invasión alienígena en *XCOM Enemy Within*, que más que una expansión es una especie de "revisión" de *Unknown* pero con nuevas opciones, armas, habilidades, enemigos, unidades, entornos...

Aunque la Campaña en esencia sea la misma, ya en nuestra primera misión encontraremos la primera gran diferencia, la introducción de la Mezcla, una sustancia con la que podremos experimentar en las dos nuevas instalaciones: los laboratorios de genética y cibernética, que otorgarán a nuestros soldados poderes increíbles, potenciables hasta límites desconocidos. La necesidad de arriesgarnos en las misiones para obtener este recurso y estas nuevas habilidades (junto al devastador nuevo MEC: cibertraje de exoesqueleto mecanizado, que podremos integrar en nuestro equipo) hacen que las misiones parezcan muy distintas, aunque en el fondo no lo sean tanto. Y el apartado técnico, por supuesto, es clavadito al de *Unknown*. Si ya lo jugaste, puede que te dé pereza volver a empezar, pese a las novedades. Pero si no lo tienes, encontrarás un soberbio juego de estrategia que ofrece más opciones incluso que el original. Es de lo mejor en su género para PS3.

» MISMO JUEGO... PERO **DISTINTO**

Aunque muchos lo vean como una "expansión" de *XCOM Enemy Unknown*, lo cierto es que este *Enemy Within* es casi como un juego "nuevo" gracias a todas las novedades que trae: más armas, enemigos, mapas...



1 **MISMA CAMPAÑA.** El objetivo vuelve a ser derrotar a los aliens. No se puede aprovechar la partida de *Enemy Unknown*.



2 **NOVEDADES.** Enemigos como los fantasmas, el devastador exoesqueleto mecanizado o las aplicaciones de la Mezcla.



Los combates son por turnos, llenos de posibilidades y en los que una mala decisión puede hacer fracasar la misión.

En la base hay nuevas instalaciones para hacer nuevos artilugios y equipar mejor a nuestras unidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las novedades aportan alicientes para volver sobre él. Su precio y su doblaje.

» LO PEOR
Si tienes reciente *Unknown*, entendemos que te dé pereza volver a empezarlo.

86	**» GRÁFICOS** Tremendamente similares a los de *XCOM Enemy Unknown*. Notables.
90	**» SONIDO** Muy en la línea de *Unknown*, con doblaje al castellano de calidad.
88	**» DIVERSIÓN** Sus novedades le aportan un nuevo enfoque que gustará a los fans.
89	**» DURACIÓN** Estrategia de la buena que te da para más de 20 horas seguro.
NOTA 88	El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado". Si no lo tienes o eres muy fan es muy recomendable. Si no... no tanto.

16

Género:
AVENTURA GRÁFICA

Desarrollador:
TELLTALE GAMES

Editor:
TELLTALE GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
4,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

INSTALACIÓN **722 MB** · RESOLUCIÓN **720P**

www.telltalegames.com

■ *Faith* es el primero de los cinco episodios de que constará *The Wolf Among Us* y que irán saliendo a lo largo de los próximos meses. El pase de temporada cuesta 19,99 euros.

■ Hay numerosos personajes de cuento: Blancanieves, uno de los Tres Cerditos, Bella, Bestia, el Leñador...

EL **LOBO FEROZ,** EL MEJOR INVESTIGADOR DE CRÍMENES

The Wolf Among Us

La comunidad de Fabletown ha sido un remanso de paz siempre, pero la época de la felicidad toca a su fin...

En esta ocasión Telltale Games se ha fijado en la serie "Fábulas", de DC Comics, para convertirla en un juego por episodios, del que ya está disponible en PSN el primero, "Faith". *The Wolf Among Us* nos traslada a Fabletown, una pequeña comunidad de Manhattan donde viven personajes de cuento, como Blancanieves, Bella, Bestia y hasta el mismísimo lobo feroz, alias Bigby Wolf, que ejerce de sheriff y tiene que enfrentarse a una serie de misteriosos asesinatos...

El juego es una aventura gráfica en la que se combinan la exploración de escenarios cerrados, los "quick time events" y las secuencias conversacionales, en las que debemos elegir entre cuatro respuesta que influirán decisivamente en el argumento. En algunos casos, lo que le digamos a un personaje influirá en el trato que nos dispense en un futuro; en otras, la decisión puede acabar en su muerte. El sistema funciona de lujo y en las dos horas que dura este primer episodio (dividido en seis fragmentos) ya se ven cuatro bifurcaciones de la historia. Las ramificaciones en los siguientes capítulos prometen ser ingentes y dar lugar a una gran rejugabilidad. El apartado visual cuenta con una estética de cómic muy marcada, en la línea de lo visto en *The Walking Dead*, igual que los tirones que sufriremos en algunas escenas. Lo peor es que está en inglés, lo que, unido a que en las conversaciones hay un tiempo límite para elegir la respuesta, es una auténtico problema para los que no conozcan el idioma. Si eso no supone ningún impedimento para ti, no dudes en echarle el guante. ●



■ Bigby Wolf es el protagonista. Tras su violento pasado, se ha convertido en sheriff de Fabletown, un barrio habitado por personajes de cuento.

» DECIDIENDO TU PROPIO DESTINO

El desarrollo del juego consta de tres tipos de situaciones, a grandes rasgos: explorar escenarios (al estilo "point and click" de las aventuras gráficas), elegir respuestas en los diálogos y pulsar botones en secuencias de QTE.



1 **POINT AND CLICK.** La mitad del tiempo, hay que buscar objetos con los que interactuar para encontrar pistas útiles.



2 **DIÁLOGOS.** Suele haber cuatro opciones de respuesta. Hay muchas que condicionan sobremanera los acontecimientos.



■ En los QTE, puede haber tres tipos de acciones: pulsar un botón, aporrearlo o fijar una retícula con el joystick.



» LO MEJOR
La toma de decisiones, que condiciona enormemente el argumento. La estética.

» LO PEOR
Está totalmente en inglés, y encima obliga a leer-escuchar y decidir con rapidez.

82	**» GRÁFICOS** Es un cuento en "cel shading", lo cual es genial, aunque hay tirones.
79	**» SONIDO** Las voces rayan a un gran nivel. Eso sí, sólo están en inglés.
93	**» DIVERSIÓN** Los diálogos y la exploración logran combinarse a la perfección.
80	**» DURACIÓN** Este primer episodio dura 2 horas, lo cual está bien, dado el precio.
NOTA 88	Telltale retoma la fórmula de *The Walking Dead* y la traslada con acierto a un mundo de personajes de cuento "humanizados". Genial.

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
MERCURY STEAM

Editor:
KONAMI

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
12,99 €

JUGADORES: 1
JUG. ONLINE: RÁNKING
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: INGLÉS
INSTALACIÓN: 2359MB
RESOLUCIÓN: 720P

es.games.konami-europe.com

■ *Mirror of Fate HD* es una aventura llena de plataformas y acción que se basa en un juego de 3DS con algunas mejoras técnicas y gráficas.

■ El desarrollo del juego es el clásico en 2D aunque los escenarios y los personajes están diseñados en 3D.

PRESENTE Y FUTURO DE LAS CRÓNICAS **VAMPÍRICAS**

Castlevania Mirror of Fate HD

Si no jugaste a *Mirror of Fate* en 3DS ahora podrás saber cómo continúa la historia del clan Belmont y en HD.

Esta entrega, que sirve de nexo entre *Lords of Shadow* y su secuela, nos permite controlar a tres personajes: Simon, Alucard y Trevor, usando el desarrollo clásico de la saga, donde la exploración, aventura y acción se mezclan con una perspectiva pseudo 3D. Para ayudarnos en nuestra aventura contaremos con la Cruz de Combate, un látigo de cadenas que iremos ampliando y que podremos usar a modo de liana para llegar a sitios inaccesibles. Además encontraremos reliquias que nos permitirán usar ataques mágicos, y armas secundarias que nos ayudarán a enfrentarnos a los monstruos que pueblan la fortaleza de Drácula. La experiencia que vayamos adquiriendo al combatir o al encontrar los cuerpos de los caballeros de la hermandad de la luz, se traducirá en movimientos y combos nuevos que nos harán más fácil la vida.

La historia engancha, empujando a completar el 100% para conocer el auténtico final. Además, ofrece una banda sonora excepcional, con temas orquestados realmente épicos. Por desgracia, el aspecto técnico es la asignatura pendiente, en especial por los continuos problemas de ralentizaciones, además de unos molestos bordes negros que acompañan a la imagen. Una pena, ya que es un gran juego, indispensable para fans de la saga , aunque bajo nuestro punto de vista podían haber hecho mucho más.

» TRES VIDAS, UN OBJETIVO

Aunque comenzarán en puntos distintos del castillo, el objetivo de los tres protagonistas es el mismo: derrotar a Drácula. Cada personaje contará con armas secundarias diferentes e incluso vivirán en épocas distintas...



1 **SIMON Y ALUCARD.** Comenzarán en la misma época, pero en diferentes momentos que se cruzan en ocasiones.

2 **TREVOR.** Su historia comenzará 30 años antes y nos explicará ciertos sucesos de la vida de los otros personajes.



■ Además de saltar y pelear nos enfrentaremos a algunos quick time events. Técnicamente no está a la altura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Conserva el espíritu de la saga. Su gran banda sonora y la historia.

» LO PEOR
Deficiencias técnicas y ralentizaciones puntuales bastante molestas.

70	**» GRÁFICOS** Personajes poco detallados y bordes negros que lastran el acabado.
87	**» SONIDO** Efectos especiales correctos y banda sonora sobresaliente.
86	**» DIVERSIÓN** El juego te atrapará hasta conseguir el 100% en las tres historias.
83	**» DURACIÓN** Unas 8 horas para acabarlo y 10-12 para completarlo y verlo todo.
NOTA 73	Una aventura con buen argumento, que hubiera sido infinitamente mejor si se hubiera pulido más técnicamente.

UNA SELECCIÓN CON LOS **MEJORES** REGALOS

IDEAS DE REGALO PARA

Si tienes que hacer un regalo a un amigo o familiar jugón, aquí te damos algunas ideas, organizadas según el precio. Encontrarás desde propuestas muy obvias a otras mucho más originales.

De 300 a 500 €
PARA QUEDAR COMO UN AUTÉNTICO REY MAGO

La PS4 más completa



BUNDLE CON KILLZONE: 499,95 €
WEB: HTTP://ES.PLAYSTATION.COM/PS4/

Incluye la consola, el juego, un segundo DualShock 4 y la cámara PlayStation, imprescindible para disfrutar de los minijuegos de Realidad Aumentada de la aplicación Play Room incluida con la consola. La opción "barata" son 399,95: sin juego y sólo con un mando.

Una PS3 con mucho juego



CONSOLA DE 500 GB + THE LAST OF US + BEYOND: DOS ALMAS: 300 €
HTTP://ES.PLAYSTATION.COM/PS3/



Es el bundle más caro con una PS3, aunque incluye dos de los mejores exclusivos de la consola y un disco duro a prueba de descargas. 500 GB dan para mucho juego. Podéis encontrar PS3 desde 169 euros, con distintos packs y discos duros.

Para muy frikis

KIT DE MÁQUINA RECREATIVA: 350 €
HTTP://GOO.GL/1Q9QXN



Una pasada. Una recreativa en pequeñito, con sus juegos y todo. El precio corresponde al modelo más caro, pero si cogéis una decoración básica y un tablet normalito para la pantalla sólo os costará 180 euros. El precio más caro corresponde a una tableta de 9,7" y decoración personalizada.

Un headset para sibaritas

TURTLE BEACH XP SEVEN 300 €
HTTP://GOO.GL/T553ZN

Para los que disfrutan jugando online con amigos y no quieren renunciar al mejor sonido ambiente. No son inalámbricos, pero ofrecen sonido envolvente real y de gran calidad. El mejor headset que hemos probado.

Para auténticos campeones

PLAYSEAT GRAN TURISMO 399 €
HTTP://WWW.PLAYSEAT.ES/ES/



Este asiento con bastidor puede solicitarse en la web. La baqueta es la de un coche deportivo y todo el conjunto es robusto y sólido, como un auténtico coche. Todo es regulable, por supuesto. Hay más modelos, algunos sobrepasan los 1.500 euros y el más barato ronda los 200 euros.

PARA JUGONES, SEGÚN TU PRESUPUESTO

TODOS LOS BOLSILLOS

De 100 a 300 €

PARA BOLSILLOS PUDIENTES

Para jugadores portátiles

PS VITA + KILLZONE MERCENARY + TARJETA DE 8 GB: 179 €
ES.PLAYSTATION.COM/PSVITA/

Sobre este rango de precio encontraréis un montón de combinaciones de PS Vita. Nuestro consejo es que busquéis una que incluya tarjeta de memoria y, ya puestos, que sea 3G, ya que sin juegos tienen el mismo precio (169 €) Eso sí, este pack no incluye el juego físico.

Para mitómanos y coleccionistas



BATMAN ARKHAM ORIGINS EDICIÓN COLECCIONISTA: 105 €

ASSASSIN'S CREED IV BUCANEER EDITION: 110 €

CALL OF DUTY GHOSTS PRESTIGE EDITION: 200 €

Para un fan de un juego, una edición especial es una golosina. Abrir el paquete siempre es emocionante y admirar el contenido extra siempre produce gran satisfacción. Las más espectaculares de este año son la Prestige Edition de *Call of Duty* (con una auténtica cámara HD), la Bucaneer de *Assassin's Creed IV* y la Coleccionista de *Batman Origins*.

Para pilotos de categoría

VOLANTE G27 LOGITECH: 299 €
WEB: HTTP://GOO.GL/FDCVI9

Un volante inalámbrico que hará las delicias de todos los apasionados a la velocidad tanto por las excelentes sensaciones de conducción, como por el acabado de los materiales y sus múltiples opciones de configuración. La versión de 2012 es más barata...

Para jugadores online

COD GHOSTS EAR FORCE SHADOW: 100 €
WEB: HTTPS://WWW.TURTLEBEACH.COM/



Unos fantásticos auriculares para jugar online, con un atractivo diseño basado en *Call of Duty* y una calidad de audio soberbia, aunque sólo sean estéreo. Estos son con cable, la versión inalámbrica (Ear Force Phantom) se dispara a los 300 euros (aunque merecen la pena).

Para fans de Kratos

ESPADA DEL CAOS: 150 €
WEB: HTTP://WWW.VISTOENPANTALLA.COM/

Se pueden encontrar muchas réplicas de armas, joyas, máscaras... Los precios varían mucho y su disponibilidad también. Obviamente, mejor acabado significa un precio más alto.

Para aspirantes a músicos

ROCKSMITH 2014 + GUITARRA: 199 €
WEB: HTTP://GOO.GL/YGJW4T



Un divertido y efectivo método de aprender a tocar la guitarra. El juego suelto cuesta 90 euros e incluye el cable necesario para conectar una guitarra o un bajo real a la consola. Y para los que no tienen el instrumento, este bundle ya viene con ella...



De 50 a 100 € SORPRENDER POR UN BUEN PRECIO

Figuras para una decoración muy especial

En casi todas las tiendas en las que se venden videojuegos ya es posible comprar figuras, bien tipo estatua, bien articuladas. Aquí tenéis una selección de las de más calidad, lo que se nota en el precio. Se pueden encontrar aún más caras y más baratas.

KAZUYA MISHIMA, FIGURA ARTICULADA, 26 CM: 85 €
HTTP://GOO.GL/6MPQK0

TIDUS, FIGURA 22 CM ARTICULADA Y CON COMPLEMENTOS: 80 €
HTTP://GOO.GL/UEW0VX

EDWARD KENWAY: ESTATUA 24 CM: 50 €
HTTP://GOO.GL/LXEFJG

TOMB RAIDER PLAY ARTS ARTICULADA Y CON COMPLEMENTOS: 69,95 €

NATHAN DRAKE: FIGURA ARTICULADA DE 22 CM: 71 €
HTTP://GOO.GL/ICRGMQ

BATMAN FIGURA ARTICULADA DE 22 CM: 85 €
HTTP://GOO.GL/CFSLSZ

Para estrategas de Metal Gear

RISK METAL GEAR: 49,99 €
HTTP://GOO.GL/S8YS75

Es el juego de tablero de toda la vida, pero 100% personalizado. Sin duda, dejarás con la boca abierta a cualquier fan de la franquicia de Konami.

Para expertos en construcción

MEGBLOCKS DE CALL OF DUTY: DESDE 30 A 80 €
HTTP://GOO.GL/DH6SJB

COD LANCHA DE ASALTO: 37 €

COD CENTRO DE COMUNICACIÓN: 60 €

COD COMPAÑÍA SHADOW: 50 €

COD TANQUE PESADO: 80 €

COD CHOPPER: 37 €

Aunque en Estados unidos se venden cerca de 12 kits de Megablocks basados en *Call of Duty* la cifra decrece en España y no es fácil encontrarlos en todas partes, aunque en GAME están disponibles los más espectaculares. Lástima que no estén los del modo Zombie...

Un regalo lleno de regalos

SUSCRIPCIÓN A PLAYSTATION PLUS: 50 €
HTTP://GOO.GL/IRCI4S



Regalar una suscripción a PlayStation Plus es una garantía de éxito. Y más si el destinatario tiene las tres consolas de Sony, ya que además de un montón de ventajas, ser miembro de PS+ nos garantiza juegos gratuitos todos los meses.

Más que juegos

DISNEY INFINITY: 69,95 €



SKYLANDERS SWAP FORCE: 74'95 €



Estos dos juegos tienen algo en común: además del disco se incluyen figuras que debemos colocar sobre un portal para que ese personaje aparezca en pantalla. Son un regalo de lo más aparente, mucho más que un juego normal. Eso sí, son juegos para jugadores ocasionales y para los más peques.

Ahorradores retro

SPACE INVADERS COIN PIGGY BANK: 50 €
HTTP://GOO.GL/MNCFBQ



No es simplemente una hucha. Es una réplica de la recreativa original, que eran como mesas de café, y cada vez que ahorremos una moneda nos podremos echar una partidita... Ojo, los gastos de envío pueden subir el precio.

Vestido para jugar



SUDADERA ASSASSIN'S CREED: 60 €
HTTP://GOO.GL/XVCKNP

SUDADERA CALL OF DUTY GHOSTS: 50 €
HTTP://GOO.GL/YJYYA8

SUDADERA BATMAN ORIGINS: 50 €
HTTP://GOO.GL/WQK8QP

Regalar ropa suele ser aburrido, a no ser que te decantes por modelitos como estos. Se pueden encontrar diseños basados en videojuegos en muchos sitios, y más o menos afortunados. Aquí tenéis algunos ejemplos de sudaderas muy "jugables".

Juegos: un acierto seguro

ÚLTIMAS NOVEDADES: DE 50 A 70 €

Regalar un videojuego a un jugón es un acierto seguro, siempre que sepas qué regalar o, ante la duda, apuestes por un superventas. Juegos como *GTA V*, *FIFA 14*, *Battlefield 4*, *Assassin's Creed IV* o *Batman Arkham Origins* te garantizan el éxito. Ya sabes que las últimas novedades de PS3 se sitúan entre los 60 y 70 euros...



Juego con regalo

NBA 2K14 + HEADSET OFICIAL: 69,95 €
HTTP://GOO.GL/9N94KB



Por un poquitín más de lo que cuesta el juego, te lo llevas con un periférico muy interesante: un headset oficial con el que las partidas multijugador serán mucho más divertidas. No gastarás mucho y quedarás como un señor.

De 30 a 50 €

QUEDAR BIEN, SIN PASARSE

Para espías

RELOJ DIGITAL SAM FISHER: 39,99 €
HTTP://GOO.GL/9HVKWD



Este reloj reproduce el emblemático visor de Sam Fisher, por lo demás, tiene crono y alarma y es sumergible.

Libros con estilo

SUJETALIBROS PORTAL: 50,64 €
HTTP://GOO.GL/WYRVEO



Un original sujeta libros que emula los portales dimensionales de *Portal*. Es de gran calidad y luce de lujo en cualquier estantería.

Tres juegos en uno

2K SPORTS BUNDLE: 39,95 €



Incluye *NBA 2K13, WWE13 y Top Spin*. Vale que no son las últimas ediciones, pero son tres juegazos que siguen estando vigentes. Y regalar tres juegos por menos de lo que vale una novedad es una fantástica opción...

Para mitómanos

METAL GEAR SOLID: THE LEGACY COLLECTION: 49,95 €



La colección más completa de *Metal Gear*, con los juegos originales y material extra. Ideal para fans de la saga que quieran completar su colección.

Una banda sonora de Lujo

BEFORE METEOR - FINAL FANTASY XIV ORIGINAL SOUNDTRACK: 45 €



La BSO de la saga en un Blu-ray de audio. Vamos, que un lector de CD no lo lee. Contiene 104 tracks, 5 horas de música, con piezas remasterizadas y sonido 5.1. Tendrás que comprarlo en USA, en la tienda de Square Enix.

Regalo digital

TARJETA PREPAGO PS STORE: 50 €



Regalas 50 eurazos para que tu colega se baje de la tienda PlayStation lo que quiera: música, juegos, DLC... Tienes una opción de sólo 20 euros.

De 10 a 30 €

EMPEZAMOS A SER CREATIVOS



Camisetas

Podéis encontrar cientos de diseños y modelos diferentes en muchísimas tiendas físicas y online. Game tiene su propia colección y hasta nosotros hemos creado algún diseño...



CAMISETA BATTLEFIELD 4: 15 €
HTTP://GOO.GL/H4VEKA

CAMISETA CALL OF DUTY GHOSTS: 14 €
HTTP://GOO.GL/8TGVGR

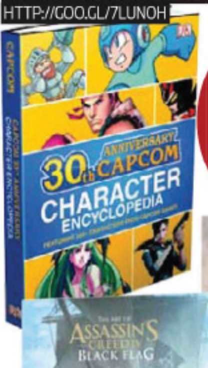
ASSASSIN'S CREED IV: 20 €
HTTP://GOO.GL/9MNVYT

KILLZONE. ICONOS: 20 €
HTTP://GOO.GL/QNXF60

CAMISETA HÉROES: 15 €
HTTP://GOO.GL/WKYLP0

Una para lectores

CAPCOM 30TH ANNIVERSARY CHARACTER ENCYCLOPEDIA: 12,16 €
HTTP://GOO.GL/7LUNOH



Los videojuegos no están reñidos con la lectura y hay veces que se cruzan. Aquí tenéis tres propuestas interesantes, aunque hay muchas más. Eso sí, como en el caso de la Enciclopedia de Capcom, algunos están en inglés...



FINAL FANTASY. LA LEYENDA DE LOS CRISTALES: 22 €
HTTP://GOO.GL/3E9IQQ

EL ARTE DE ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG: 25 €
HTTP://GOO.GL/8A4OYW

Los mejores juegos a los mejores precios

LA SERIE ESSENTIALS: 20 €





Bajo este sello se pueden encontrar juegos de enorme calidad por menos de 20 euros. No son últimas novedades, pero seguro que encuentras el regalo ideal que andabas buscando: *Uncharted 3, Gran Turismo 5, Batman Arkham City, Resident Evil 5...*

Para la cocina



VASOS CHUPITO SPACE INVADERS ILUMINADOS: 10 €
HTTP://GOO.GL/DDEUIT



CUBITOS DE BALAS CALL OF DUTY: 12 €
HTTP://GOO.GL/TSROXN

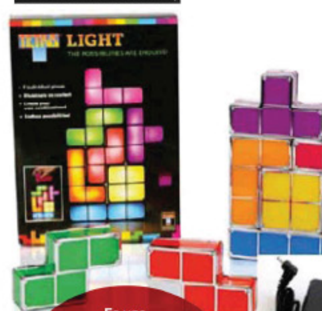


SALERO Y PIMENTERO PAC-MAN: 10 €
HTTP://GOO.GL/DTDDCX

Para la casa podéis encontrar de todo a poco que busquéis, pero la mayoría con motivos retro. No hemos puesto tazas, porque las hay a patadas... Los vasos de chupito se iluminan de color verde fósforo.

Lámpara Tetris

LÁMPARA TETRIS: 36 €
HTTP://GOO.GL/PE4DYQ



Es una lámpara formada por 7 piezas que podremos montar como queremos. Se pone primero la larga azul (conectada a la corriente) y las demás se irán encendiendo según las encajes. Divertido y original.

Bandas sonoras de videojuegos

THE LAST OF US: 13 €
HTTP://GOO.GL/I6JXOQ





TRILOGÍA GOW: 14,99 € (PS STORE)
HTTP://GOO.GL/5WNWXR



CASTLEVANIA LOS: 9,99 €
HTTP://GOO.GL/HMH1XH

Se pueden encontrar tanto en formato físico como en digital y teniendo en cuenta la calidad que alcanza la músicas de videojuegos hoy en día, son un regalo no sólo para amantes de los juegos, sino de la música en general.

Cabezas frikis

GORRA CALL OF DUTY: 20 €
HTTP://GOO.GL/LVRLHS

GORRO DE PUNTO DEVIL MAY CRY: 19 €
HTTP://GOO.GL/I1SHBU

GORRA GOD OF WAR: 20 €
HTTP://GOO.GL/P8CAQP

Es otro merchandising estrella y su precio varía notablemente de un comercio a otro, así que buscad bien. Los gorros son más agradecidos de cara al frío que nos espera...

Carteras



KILLZONE: 18 €
HTTP://GOO.GL/T9XJZU

Podéis encontrar multitud de diseños, especialmente retro, tanto en tiendas online como físicas. Según el nivel de detalle y calidad de materiales las podréis comprar desde 15 euros a más de 30.



ASSASSIN'S CREED: 23 €
HTTP://GOO.GL/QHYFCO

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Dunwall o Los Santos

Estoy corto de fondos, y tengo que elegir entre *Dishonored GOTY* y *GTA V*. ¿Qué me recomendáis?

@ José Rodríguez

Los estilos de ambos juegos son totalmente diferentes en prácticamente todo, tanto en la apariencia como en el modo de jugarlos. Si prefieres una historia más encauzada, te atrae la ambientación steampunk o prefieres un juego doblado, te recomendamos *Dishonored* (que también es más barato). Si lo que quieres es el máximo de opciones al jugar, valoras más la variedad o te apetece jugar online, quédate con *GTA V*.

■ *Dishonored GOTY* es una excelente compra pero es imposible compararlo con *GTA V*.

Profecías consoleras

¿Desaparecerán los juegos completos y serán todo free-to-play en el futuro?

@ David Alcántara

Parece que el modelo tradicional de un solo pago por juego y el free-to-play están encaminados a coexistir, e incluso mezclarse: eso explica que tengamos expansiones, micropagos y DLC optativos en casi cada juego que se lanza, incluso después de haber soltado 60€ por él. Ni siquiera en plataformas como los móviles u ordenadores, en los que los free-to-play llevan existiendo más tiempo, han podido acabar con los juegos de pago. Y la verdad, preferimos que ambas opciones encuentren cada una su lugar.

Símbolo pirata

¿Sabéis cómo puedo conseguir la bandera de *Assassin's Creed IV Black Flag*?

@ Carlos Sugrañes

La edición especial Black Chest del juego la incluye, aunque es francamente difícil de encontrar. En store.ubiworkshop.com puedes comprar el modelo oficial de importación a $59.99, viene en una caja para guardarla y mide aproximadamente 130 x 80 cm, algodón envejecido. En xtralife.es tienes un modelo en poliéster por 15€, que tampoco está mal.



■ Si no puede pillar esta edición, busca la bandera suelta en tiendas online.

■ El juego de PSP *Rock Band Unplugged* está disponible en PS Store, pero no es compatible con PS Vita, aunque sí lo son la mayoría de los juegos de PSP.

Saltando de UMD a descarga

¿Saldrán pronto más juegos clásicos de PSP en el Store? Quisiera poder jugar en mi PS Vita a *TOCA Race Driver 3*, *WRC Extreme* o *Rock Band Unplugged*...

@ Oscar Castan

Se han ido añadiendo cada vez más juegos de PSP al Store, pero con los que comentas no ha habido suerte, sea por su antigüedad o por problemas de compatibilidad, como ocurre con *RB Unplugged*, que aunque se puede descargar en el Store solo funciona en PSP.

Segunda mano a salvo

¿Qué es eso de que Sony no va a dejar vender juegos de segunda mano sin su permiso o el del editor?

@ Alejandro Mantilla

Sony ha confirmado que no hay cambios en su política respecto a los juegos de segunda mano, que se comportarán en PS4 del mismo modo que lo hacen en PS3, por lo que podrán prestarse, venderse o regalarse sin restricciones adicionales. Como mucho, podría evitar de algún modo que las tiendas los vendieran, pero entre particulares...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Opciones futuras para PS4

He leído que PS4 no soportará fondos de pantalla. ¿Por qué?

@ Marc Ortigosa

Por mucha ilusión que provoque PS4, es cierto que hay algunas funciones que sabemos que no estarán disponibles en el lanzamiento y que echaremos en falta: no reproduce CD de audio ni archivos MP3, el interfaz no admite fondos de pantalla ni temas, no soporta DLNA (protocolo para reproducir contenido multimedia alojado en nuestra red local). Es difícil encontrar explicación para todo esto, cuando sabemos que PS4 es una consola mucho más avanzada que PS3... Es bastante probable que sea una cuestión de tiempo y que estas funciones se vayan añadiendo en posteriores actualizaciones del sistema, pero ni es seguro ni sabemos cuánto tiempo llevará. ●



■ El sistema operativo de PS4 no está cerrado. En sucesivas actualizaciones se añadirán y mejorarán funciones.



Muchos juegos tienen un "juego Plus". Esta opción aparece al acabar la aventura por primera vez y suele proponernos jugar una segunda vez con algo diferente: conservando las armas obtenidas, presentando nuevos coleccionables...

PREGUNTAS

¿Por qué *WRC 4* para PS Vita no está a la venta?

@ Oscar Castan

El juego está a la venta en el Store en formato digital desde el día 30 de Octubre por 34,99€. También hay una demo disponible para descargar, y ya ha llegado a las tiendas en formato físico.

¿Incluirá alguno de los DLC de *CoD Ghosts* más niveles de Extinción?

@ Manuel

No lo sabemos seguro, pero si los *Black Ops* sirven de referencia, cada pack de mapas incluía también un mapa nuevo para el modo zombis.

¿Saldrá a la venta un pack con los tres *Batman Arkham*?

@ Rafa García

Ya hemos visto packs de trilogía en el pasado (*Uncharted, Killzone, Mass Effect, Resistance*). De hecho, Warner acaba de anunciar *Batman: Arkham Collection*, con *Arkham Asylum, Arkham City* y *Arkham Origins*. El problema es que sólo *Origins* está en disco. Este pack de 74 euros incluye la descarga de *Asylum* y *City*...

Conocimientos previos

¿En qué consiste la nueva "partida plus" en el juego *The Last of Us*?

@ Flavius Stan

Tras completar el juego una primera vez, podremos empezar la historia de nuevo, pero con la ventaja de retener buena parte de las mejoras que hayamos ganado, como las habilidades de Joel y los niveles de sus herramientas. Las armas tendremos que encontrarlas y mejorarlas de nuevo, pero en general el juego se volverá algo más sencillo.

Clásico en castellano

¿Sabéis si el código de descarga de *Metal Gear Solid* de la edición inglesa de *MGS Legacy Collection* es para la versión doblada?

@ Tom Clad

Dado que es la versión digital del Store, suponemos que se tratará de la versión doblada que también está disponible por separado. Tratándose del único *Metal Gear* con voces en castellano hasta la fecha, es interesante jugarlo doblado al castellano aunque las voces del doblaje inglés son, como mínimo, igual de buenas. Es una pena que otros juegos que salieron doblados estén en el Store en ingles.

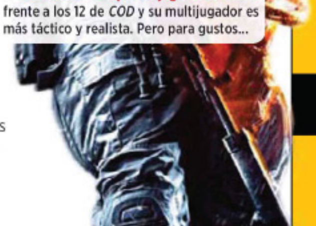
Franquicias en guerra

¿Qué juego me recomendáis, *Battlefield 4* o *CoD Ghosts*?

@ Nacho Ojea

En los dos pesos pesados de la guerra moderna la chicha está en el multijugador competitivo, y ahí es donde se advierten algunas de sus diferencias más notables, tanto en el estilo de juego que demandan como en el tamaño de los mapas o el número de jugadores. Si te gusta formar parte de un equipo coordinado o usar vehículos, *Battlefield* es tu elección. Si prefieres un ritmo de juego más rápido y un combate más cercano, *Call Of Duty* puede dártelo, aunque sólo acepta 12 jugadores, frente a los 24 de *Battlefield 4*).





Battlefield 4 acepta 24 jugadores online frente a los 12 de *COD* y su multijugador es más táctico y realista. Pero para gustos...



¿Os vais a comprar una PS4 estas Navidades?



Se me hace la boca agua

Miguel Guerrero

"Mi respuesta es sí. La principal razón son sus nuevos juegos, como *Battlefield 4* o *Infamous: Second Son*, o todas las innovaciones sociales que lleva consigo. Además he tenido tiempo de probarla en la Games Week y me ha encantado. Aunque no voy a negar que a mi PS3 todavía le queda vida por delante, quiero hacerme con la nueva generación cuanto antes."

Me esperaré un poquito...

Pedro Fito Romero

"Me había pensado muy seriamente pasarme ya a la nueva generación... pero entre los pocos lanzamientos, el más que seguro alto precio de los juegos, y lo bueno que me queda por hacer en PS3 y su online gratuito han provocado que haga lo de siempre: esperarme dos añitos para dar el salto generacional cuando ya esté asentado."

Voy a disfrutar de PS3

Damien Donaire Santos

"Me gustaría tenerla pero no la voy a comprar, ya que aún me quedan cientos de juegos de PS3 que disfrutar y PS4 aún no tiene apenas juegos"

Por supuesto que sí

Enrique Javier Montilla Noriega

"Simplemente porque desde que se anunció me muero de ganas por tenerla y probar sus nuevos juegos, pero no por eso dejare de lado a mi vieja amiga PS3, seguro que las dos se llevan muy bien juntitas en mi cuarto."

Siempre he esperado



Antonio Ildefonso Ávila Osuna

"NO, siempre he esperado un mínimo de dos años, para que salgan los juegos que realmente son 100% de esa generación, además de que a PS3 todavía le quedan un mínimo de dos años a tope."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué os han parecido los primeros juegos de PS4? ¿Qué esperáis para el futuro?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Capítulos de la misma historia

¿Qué juego me compro antes: *Batman Arkham City* o *Batman Arkham Origins*? No he jugado a ningún Batman.

@ Pablo Freire

Para muchos *Arkham City* es el punto álgido de la saga y en general hay consenso en que *Arkham Origins* sigue el camino de su predecesor de modo demasiado fiel, sin estar muy decidido a probar nuevas cosas. Esto no quita para que siga siendo un juegazo, y al tratarse de una precuela tiene la ventaja de tener una historia totalmente independiente.



■ *Batman Arkham Origins* es una precuela, puedes jugarla sin haber jugado a los *Arkham* anteriores.

Para que no faltase nadie

¿Estará Saint Seiya en *J-Stars Victory Vs?*

@ Octi Abaca

Parece que no hay sitio para ninguno de los caballeros de bronce en el juego, y es una pena. El juego sale en marzo de 2014 en Japón, y no parece que haya más incorporaciones al elenco de luchadores.

En el buzón de tu casa

¿Cómo puedo hacerme suscriptor de la revista y recibirla en mi pueblo?

@ Miguel Ángel

Puedes entrar en store.axelspringer.es, llamar por teléfono al número 902 540 777 o enviar un email a suscripcion@axelspringer.es indicando tus datos personales y la publicación que te interesa. También puedes solicitar números atrasados desde esa misma web.



■ Para suscribirte a la revista, entra en www.store.axelspringer.es

Odiseas en alta definición

¿Es verdad que esta generación de consolas será la última o habrá más?

@ David Alcántara

La generación de PS3 ha sido una de las más largas, y eso que todavía le quedan por lo menos un par de añitos de convivir con PS4. Cada vez que aparece una nueva generación, el mercado se suele revitalizar con el gasto que hacemos todos para comprar el nuevo hardware, se invierte más en el desarrollo de juegos y en general más compradores se acercan a los videojuegos. Todo parece indicar que PS4 no será la última PlayStation que veremos.

Los enemigos definitivos

He llegado a la batalla contra el jefe final de *Tales of Xillia* pero quiero completar la misión de las bestias del diablo. Me gustaría saber dónde encontrarlas, he matado ya a la de la fortaleza de Helioborg y la del abismo de Tatalian.

@ Jorge Naranjo

Lo bueno es que ya has matado las dos más poderosas, las otras cuatro puedes encontrarlas en estas zonas: al sur de la ciénaga de Xagut, cerca de la garganta de Bermia, cerca de la entrada al templo del bosque de Xaidren y en la mina Vicalle. Tras derrotarlas y completar la historia podrás enfrentarte al enemigo final.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Código olvidado

Tengo un problema con mi PS Vita: le puse un código y no recuerdo cuál era. ¿Qué tengo que hacer para poder usarla sin perder mis datos?

@ Nathan Lutz

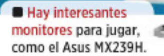
Tienes cinco intentos para introducir el código correcto, si los agotas todos la consola se queda bloqueada durante una hora. Pasado ese tiempo en esa misma pantalla puedes volver a intentar introducir el código. SI no te acuerdas de ninguna manera, la opción que te queda es restaurar la consola. Perderás todos los datos almacenados en tu PS Vita y tendrías que configurar la consola y tu cuenta PSN de nuevo, pero por suerte no borra los datos de tu tarjeta de memoria, que es donde se almacenan los juegos y partidas. Y apúntate los códigos que usas para la próxima...

Televisión o monitor

Quiero la mejor opción para jugar con mi PS3 en mi habitación, pero no sé si comprar una TV o un monitor. Las pulgadas serían de 22 a 24, y había pensado en que tuviera 3D, pero en esos tamaños no sé si merecerá la pena, que sea Full HD sí lo tengo claro.

@ Eduardo Garro

Pues con lo que han bajado las teles, la decisión va a depender sólo de tus gustos. Lo malo de un monitor es que no todos tienen altavoces integrados o una salida de audio para conecta unos altavoces o auriculares. Y la mayoría sólo tienen una entrada HDMI. A esos tamaños hay poco 3D y tampoco notarás mucho el Full HD. Lo importante es la frecuencia de refresco.



■ Hay interesantes monitores para jugar, como el Asus MX239H.

Avería de lector

Mi PS3 ha dejado de leer discos. Se enciende normalmente, pero no reconoce ningún tipo de disco: ni juegos de PS3, ni pelis en Blu-ray ni DVD. ¿Merece la pena cambiar el lector? Ya no está en garantía.

@ Alberto

Si cuando enciendes tu PS3 puedes jugar a juegos descargados o hacer cualquier cosa que no requiera leer un disco, está claro que el fallo es del lector. Llegado ese punto, tienes dos opciones para seguir jugando en PS3: puedes reparar el lector, lo que dependiendo del modelo e incluyendo instalación viene a salir por unos 60-70€, o si lo prefieres puedes comprar una consola nueva por unos 170€. En este segundo caso tendrías la ventaja de poder transferir tus datos desde tu primera PS3, y además volver a disfrutar de garantía, pero es bastante más caro.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo sale *Assassin's Creed Liberation* en PS3?

@ Francisco

Se pondrá a la venta sólo en formato digital el 14 de Enero. Puedes reservarlo en el Store por 14.99€.

¿Por qué *Angry Birds Star Wars* cuesta 30€ en PS Vita y 1 en móviles?

@ Leandro

El desarrollo de un juego para consola es más caro y la versión de Vita tiene nuevo contenido. Aún así, tienes razón: la diferencia de precio es excesiva.

¿Qué juegos tienen modo cooperativo para PS4?

@ Susi

Knack y *Resogun* pueden jugar su modo principal en cooperativo. *CoD Ghosts* o *ACIV* tienen modos cooperativos separados, y *Killzone: Shadow Fall* ha anunciado que lo añadirá.

¿Por qué *Proteus* no es Cross Buy?

@ Hugo

Sí es Cross Buy. Puedes comprar las versiones PS3 y PS Vita, por 12.99 €. La decisión de que un juego sea Cross Buy depende del desarrollador.

¿Hay algún juego de PS4 que use el mando PS Move?

@ Sergio

Octodad: Dadliest Catch podrá controlarse con PS Move cuando se lance. Esperemos que otros juegos también lo utilicen.

¿Salen en Vita los episodios de *The Wolf Among Us*?

@ Rafael

Así se ha anunciado, pero de momento sólo está disponible en PS3...

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



■ No es una demo: es mejor. Se trata de la versión free to play de uno de los clásicos de la velocidad en PlayStation.





GRATIS | VELOCIDAD | NAMCO BANDAI | CASTELLANO | 1 JUGADOR Y MULTIJUGADOR

Ridge Racer Driftopia

La nueva entrega de *Ridge Racer* llega a nuestras consolas dispuesta a poner patas arriba los cimientos de la saga. En una modalidad Free to Play que nos ha permitido incluirlo entre las demos del mes, *Driftopia*, tal y como su nombre indica, nos mete de lleno en el divertido mundo del "drifting". Si bien los eternos derrapes son la seña de identidad del título de Namco, en esta ocasión, podremos destruir hasta 20 coches a lo largo de los más de 10 circuitos disponibles. Este elemento destructivo se ve agudizado por la posibilidad de reventar las paredes de hormigón de determinadas zonas de los circuitos para descubrir nuevos atajos. Eso sí, sólo si sabemos jugar nuestras cartas potenciadoras. Además incluye un modo multijugador apasionante, del tipo asíncrono, que nos permitirá correr en el momento que mejor nos venga. También podremos compartir nuestros mejores tiempos con el resto de tus colegas o simples mortales, para vacilarles un poco. Siempre es de agradecer un nuevo *Ridge Racer*, pero mucho más si es gratuito.

GRATIS | RPG | SONY COMPUTER | CAST. | 1 JUGADOR

Invizimals reino escondido



La popular saga *Invizimals*, nos ofrece una nueva entrega, esta vez en PS3 y en el mundo de los Invizimals, que está siendo atacado por un malvado ejército de robots. Encarnando al cazador Hiro, tendremos que encontrar la forma de salvar a los Invizimals de y llevar de nuevo la prosperidad al reino. Ocupa 6,5 GB.

GRATIS | ACCIÓN | DECK13 | CAST. | 1 JUGADOR

Blood Knights



Este título de acción épico medieval nos brinda la oportunidad de explorar un mundo lleno de magia y oscuridad, lanzando ataques devastadores de la mano de sus dos personajes, el guerrero Jeremy o la luchadora Alysa. Su modo multijugador nos permitirá luchar en modo cooperativo. Ocupa 1,5 GB.

GRATIS | ACCIÓN | KONAMI | CAST. | 1 JUGADOR

Castlevania Mirror of Fate



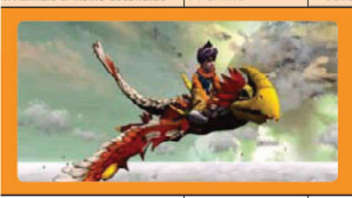
Una de las sagas de plataformas más famosas de todos los tiempos ataca de nuevo. Lucha con los Belmont hasta descubrir su verdadero sino. En esta demo podrás jugar un prólogo lleno de acción clásica, explorar el castillo de Drácula y vengar la muerte de la madre de Trevor Belmont. Ocupa 2,3 GB.



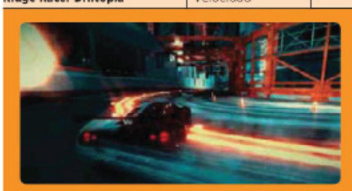
	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Alien Rage	Shooter	2662
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Blood Knights	Acción	1536



Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
Castlevania Mirror of Fate HD	Acción	--
Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Diablo III	Rol-Acción	1244
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter	3072
Flashback	Aventura	2048
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Invizimals El Reino Escondido	Aventura	6656



Journey	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Acción	673
LEGO Marvel Super Heroes	Acción	1331
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Resident Evil Revelations	Survival Horror	441
Resistance 3	Shooter	1406
Ridge Racer Driftopia	Velocidad	--



Sacred Citadel	Arcade	793
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Last Bounty Hunter	Shoot'em up	1331
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode I	Aventura	2662
WRC 4	Velocidad	793
Zeno Clash II	Rol	1126

MUNDO PSN

YA DISPONIBLE

LA SAGA ODDWORLD AL COMPLETO EN PSN



Preparando el futuro lanzamiento del remake del genial plataformas *Oddworld Abe's Oddyssee* de PS one, **Oddworld Inhabitants ha puesto ya a la venta en PS Store el pack The OddBoxx**, que recopila todos los juegos de la saga aparecidos a lo largo de 15 años, a saber: ***Abe's Oddysee, Abe's Exoddus, Munch's Oddysee HD y Stranger's Wrath HD***. Y muy pronto llegará una actualización de idiomas, incluyendo el castellano. 19,99 €

AHORRA DINERO

NUEVOS PASES DE TEMPORADA

Ya están disponibles los pases de temporada para dos de los juegos más potentes de la temporada. Por un lado, el de ***Call of Duty of Duty Ghosts*** nos ofrecerá, por **49,99€**, la opción de descargar los **4 mapas multijugador** que se pondrán a la venta a lo largo de 2014 y el paquete digital "Líder de equipo" que incluye variados material extra. Por su parte, el pase temporada de ***Batman Arkham Origins* cuesta 19,99** € y nos permitirá descargar en el futuro nuevos mapas de desafíos, dos packs de aspectos y una nueva campaña de historia, entre mucho más material exclusivo.

EL JUEGO REVELACIÓN

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE, EL MÁS VENDIDO



Castlevania Mirror of Fate HD está arrasando en la Store, en esta renovada entrega que es un "remake" HD del título original de 3DS y que sirve de "puente" entre *Castlevania LoS* y *LoS2*, desvelando sorprendentes secretos. Nuestros personajes tendrán más de 30 movimientos de combate disponibles, ataques mágicos y armas secundarias que harán las delicias de todos los amantes de la legendaria saga de Konami. Además incluye el modo de juego contrarreloj, una lucha a muerte contra todos los jefes finales. Todos esto y mucho más por un precio bastante contenido, 12,99€.

RESÉRVALO YA



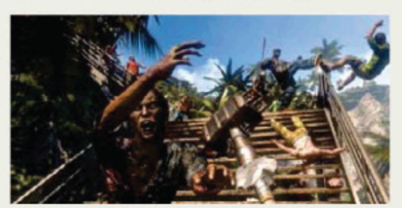
EDICIÓN ESPECIAL DE GRAN TURISMO 6



Los amantes de la velocidad ya calientan motores de cara al lanzamiento de la sexta entrega de la saga, y celebrar su 15 aniversario. En esta ocasión, para **los que reservéis la edición especial de *Gran Turismo 6*, obtendréis nada menos que cinco vehículos adicionales**, colores para personalizar los coches, trajes de piloto, cascos y avatares de PSN, todo ello por un precio de 69,99€.

OPORTUNIDADES

JUEGOS DE ROL CON EL 50% DE DESCUENTO



Los amantes de los juegos de rol están de enhorabuena, ya que pueden hacerse con los mejores títulos para PS3 con hasta un 50% de descuento. Las ofertas más importantes son las de ***Dead Island Game of the Year Edition*** (bueno, lo del rol...) por 9,99€, ***The Elder Scrolls V DawnGard*** por 7,98€, ***Of Orcs and Men*** por 9,99€, ***Deus Ex Human Revolution*** por 19,99€, ***Defiance Edición Deluxe*** por 25,19€ o ***Game of Thrones*** por 9,99€.

EDICIÓN MULTIJUGADOR

NUEVO *SOUL CALIBUR II* HD ONLINE



Uno de los mejores juegos de lucha de la historia, vuelve con sus **frenéticos combates con armas blancas**, para ofrecernos **una experiencia multijugador** como nunca antes se había vivido en la saga. Además sus gráficos HD por fin sacan partido de los televisores más avanzados, todo ello por el competitivo precio de **18,99** €.



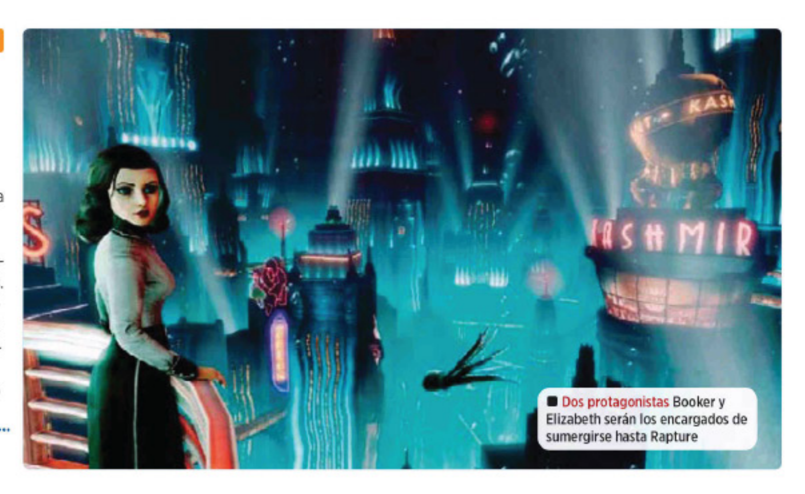
COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | PANTEÓN MARINO | 14,99€

BioShock Infinite

Nuevo DLC para *Bioshock Infinite*, desarrollado por Irrational Games. Con él, vamos a poder ver Rapture de una manera totalmente distinta, aprovechando la mayor calidad gráfica del motor de *BioShock infinite*. En esta bella ciudad submarina, escenario del primer *BioShock*, nos meteremos de lleno en una historia protagonizada por Booker y Elizabeth, que esta vez tendrán que hacer más hincapié en el sigilo y la gestión de recursos. Ofrece una experiencia de combate que reúne lo mejor de *Bioshock* y *Bioshock Infinite*. Este DLC incluye una de las armas más veneradas por los seguidores de la saga, el regreso del menú radial de armas, así como un nuevo plásmido, más equipo y desgarros. Sin duda, un complemento que alarga la vida de nuestro *Bioshock Infinite*. El DLC ocupa un espacio de 1,6GB.

VALORACIÓN. Precio contenido para una expansión que nos ofrece toda una campaña e historia totalmente nuevas.



Dos protagonistas Booker y Elizabeth serán los encargados de sumergirse hasta Rapture



Leyendas de Moto GP revivirán las carreras más emocionantes de las últimas décadas, en las antiguas 500 cc.

PS3 | CHAMPIONS | 9,99 €

Moto GP 13

Para celebrar el triunfo de Marc Márquez, el campeón más joven de Moto GP de la historia, qué mejor homenaje que rememorar a los más grandes pilotos que ha dado esta categoría al mundo del motociclismo. Por eso, este complemento para *Moto GP* nos ofrece no sólo recordar a estos pilotos, sino experimentar las sensaciones de competir con las motos de 2 tiempos y 500 cc que reinaban en los circuitos de todo el mundo varias décadas atrás. En este Champions vamos a poder pilotar con leyendas como Mick Doohan, Alex Crivillé, Wayne Gardner, Kevin Schwantz, Eddie Lawson, Alex Barros, Loris Capirosi, nuestro contemporáneo Valentino Rossi, Luca Cadalora, Wayne Rainey o Freddie Spencer. Todo un regalo para los amantes del motociclismo.

VALORACIÓN. Dirigido a los jugadores más nostálgicos de Moto GP, que sabrán valorar a estas leyendas del motociclismo.

PS3 | PACK CRISIS GUBERNAMENTAL | 8,99€



The Last of Us

DLC multijugador en el que recibiremos numerosos objetos, como máscaras, cascos de policía, camuflaje, de helicóptero, gorra de policía o de vuelo entre otros. Ocupa 900 kb.

VALORACIÓN. Alto precio para recibir sólo unos cuantos objetos, otros ofrecen campañas enteras.

PS3 | ESCENARIO 1 CONTRA 1000 | 2,99 €



One Piece Pirate Warriors 2

En este tendrá que pelear contra el Gobierno Mundial, con la particularidad de que los aliados que salves (Buggy, Ace, Hancock, Don Segundo, Trafalgar Law, Kuzan) lucharán a tu lado. Ocupa 447 Kb.

VALORACIÓN. Precio contenido para todo un escenario nuevo, con muchos personajes para liberar.

PS3 | PAQUETE CLÁSICO | 2,49 €



Grid 2

Este nuevo complemento nos ofrece dos espectaculares coches de la primera entrega de Grid. Remozados y tuneados para la ocasión, son el Pagani Zonda Revolución y Koenigsegg CCGT. Ocupa 23 MB.

VALORACIÓN. Un DLC imprescindible para los seguidores de Grid, que disfrutarán con estas joyas.

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Los miembros de PS Plus pueden bajarse por la cara una colección de juegos que se actualiza mes a mes. Estos son los juegos de PS3 y PS Vita para el mes de agosto.

NOVEDADES DE LA COLECCIÓN



PS4 | HOUSEMARQUE | PRECIO NORMAL: --€ | -- GB

Resogun

PS4 hace su estreno en PlayStation Plus de la mano de *Resogun*, un espectacular matamarcianos cuyo principal atractivo es su desarrollo en escenarios circulares, que se van mostrando ante nosotros de manera giratoria, mientras espectaculares explosiones y un derroche gráfico sólo digno de la nueva generación, nos recuerdan a los shooter matamarcianos más clásicos de los 80, pero digno de PS4.



PS3 | CODEMASTERS | PRECIO NORMAL: 66,95€ | 6GB

Grid 2

Juegazo de Codemasters para nuestra PS3. La vertiente más arcade de la conducción nos llevará por numerosas ciudades como París y Barcelona, además el nuevo motor gráfico desarrollado para *Grid 2* promete carreras con un realismo alucinante. Aunque sin duda, su modo más espectacular es el demolition derby, que nos recuerda al juegazo *Destruction Derby* de PSone, con física y daños extremos.



PS3/PS4 | COMPULSION | PRECIO NORMAL: 14,99€ | -- GB

Contrast

Contrast es un gran plataformas que se desarrolla en un entorno que oscila entre el 2D y el 3D. Su clásico look, que recuerda al "burlesque", nos meterá de lleno en el universo de Didi, su protagonista, que vive con su madre tras haber sido abandonada por su padre. Dawn es su amiga, y en determinados momentos del juego podremos controlarla para saltar entre plataformas y ayudar a nuestra protagonista.



PS3 | DRINKBOX STUDIOS | PRECIO NORMAL: 12,99€ | 853 MB

Guacamelee!

En Guacamelee! encarnamos a un luchador, que libra una cruzada contra hordas de zombis, lideradas por el maligno Carlos Calaca. Éstos han secuestrado a la hija del presidente y nuestro objetivo es liberarla. Para ello tendremos que saltar entre multitud de plataformas, en un desarrollo de juego estilo *Castlevania*, donde podremos cambiar entre distintas dimensiones y jugar en modo cooperativo local.



PS VITA | SEGA EUROPE | PRECIO NORMAL: 39,99€ | 1,4 GB

Sonic All Stars Racing

La saga de carreras de Sonic llegó hace pocos meses a PSVita. Fuertemente inspirada en el clásico *Mario Kart*, en esta ocasión no faltará ninguna estrella de SEGA entre los personajes con los que podemos pilotar. Además nos encontraremos con vehículos de lo más exóticos, armas y divertidos potenciadores. Los escenarios recrean los entornos más famosos y épicos de la historia de SEGA. Imprescindible.



PS VITA | ROCKSTAR | PRECIO NORMAL: 14,99€ | 1,1 GB

GTA Liberty City Stories

Qué decir de *GTA* que no se haya repetido mil veces ya... Este memorable *Liberty City*, que marcó un antes y un después en PSP, llega a nuestra PSVita mostrando lo mejor de la versión original, sus enormes escenarios, numerosos vehículos y armas, buena música y divertidísimas misiones. Aunque se aun juego de PSP adaptado posteriormente a PS2, en PS Vita divierte incluso más.



+ JUEGOS PS4

Contrast

Resogun



+ JUEGOS PS3

Contrast

Dragon's Dogma Dark Arisen

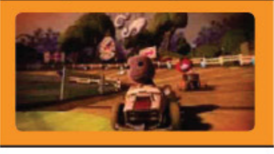
Giana Sisters Twisted Dreams

Grid 2



Guacamelee!

LittleBigPlanet Karting



Remember Me

Uncharted 3: la Traición de Drake

XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

Gravity Rush

GTA Liberty City Stories



Sonic All Stars Racing

The Jak and Daxter Trilogy

Uncharted el Abismo de Oro

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR **GAME**





■ **GTA V** sigue en lo más alto... Y lo que le queda.

1. Grand Theft Auto V
2. FIFA 14
3. AC IV Black Flag (Edición Especial)
4. Battlefield 4 (N)
5. Beyond: Dos Almas (Edición Especial)
6. NBA 2K14
7. Pro Evolution Soccer 2014
8. Batman Arkham Origins
9. Battlefield 4 (Deluxe Edition) (N)
10. AC IV Black Flag (The Skull Edition)



■ *Battlefield 4* entra en listas con todo su arsenal.



ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.
NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.
NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más.
NOTA **80**

INVIZIMALS: EL REINO ESCONDIDO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Aventura de acción y que los fans de la saga disfrutarán por entretenido desarrollo y el aliciente del Modo Batalla.
NOTA **80**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 60,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.
NOTA **84**

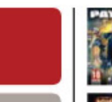
LOST PLANET 3
» CAPCOM » 60,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero.
NOTA **83**

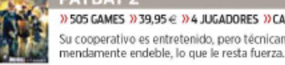
MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA **85**

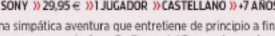
NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base".
NOTA **78**

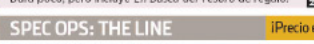
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración...
NOTA **88**

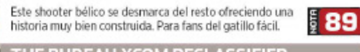
PAYDAY 2



» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza.
NOTA **70**

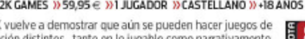
RATCHET & CLANK NEXUS — ¡Nuevo!


» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, pero incluye *En Busca del Tesoro* de regalo.
NOTA **79**

SPEC OPS: THE LINE — ¡Precio especial!



» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.
NOTA **89**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



» 2K GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA **87**

ROL



DARK SOULS — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*.
NOTA **90**

DIABLO III

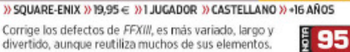



» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.
NOTA **89**

DISGAEA D2: A BRIGHTER DARKNESS


» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Destinado a los fans de los RPG tácticos, el resto se encontrará con un desarrollo muy denso y lento.
NOTA **83**

FINAL FANTASY XIII-2 — ¡Precio especial!



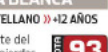

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos.
NOTA **95**

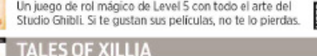
KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX


» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio.
NOTA **88**

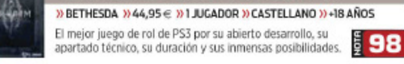
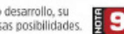
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA





» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.
NOTA **93**

TALES OF XILLIA

» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipones, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido.
NOTA **90**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION



» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.
NOTA **98**



3 razones para tener ...

LEGO Marvel Super Heroes

Play ¡El juego del mes!

1. LOS HÉROES. El juego ofrece 100 héroes y villanos que podremos ir desbloqueando y controlar. Personajes muy fieles al original, con sus ataques y movimientos.

2. EL UNIVERSO. Y si los personajes molan, esperad a ver la recreación de la NY de Marvel (Torre Stark incluida) y localizaciones como Latveria o Asteroide M, la Mansión X...

3. EL SISTEMA DE JUEGO. La mezcla de acción, plataformas, puzzles y mundo abierto funciona mejor que nunca. Y jugar a dobles siempre es garantía de diversión.



AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**



BATMAN ARKHAM ORIGINS
» WARNER » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**



BEYOND: DOS ALMAS
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**



DEAD SPACE 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**

DISHONORED
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

LEGO MARVEL SUPER HEROES — ¡Nuevo!
» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzles. NOTA **89**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**



RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**



RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**

SAINTS ROW IV
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

SPLINTER CELL BLACKLIST
» UBISOFT » 71,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sam Fisher vuelve a PS3 con una aventura que aúna acción y sigilo con un apartado técnico correcto y potente Online. NOTA **85**



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**

TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**



LUCHA



INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

WWE 2K14
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser revolucionario, es un juego de lucha libre muy completo, con muchos jugadores y modos de juego. NOTA **87**



LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Call of Duty Ghosts** (N) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP



La guerra nos tiene este mes un poco absortos y entre los tiros y los piques para desbloquear a los 100 superhéroes de LEGO Marvel no nos están dejando tiempo para muchos más.

2. **Battlefield 4** (N) — EA GAMES | SHOOT'EM UP
3. **LEGO Marvel Superheroes** (N) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **FIFA 14** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Assassin's Creed IV: Black Flag** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **Beyond: Dos Almas** (↑) — SONY | AVENTURA



La original aventura de Quantic Dream se ha ganado vuestro corazoncito, aunque los piratas de *Assassin's Creed*, los futbolistas de *FIFA* y la guerra en general vienen apretando fuerte.

2. **Assassin's Creed IV: Black Flag** (N) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 14** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Battlefield 4** (N) — EA GAMES | SHOOT'EM UP
5. **Call of Duty Ghosts** (N) — AVTIVISION | SHOOT'EM UP



Battlefield IV Parece ganarle terreno a *CoD*.

Los 4 mejores juegos...



1 » NBA 2K14

De todos los juegos de la primera hornada de PS4, *NBA 2K14* es el que más nos ha convencido. En Visual Concepts se han currado un desarrollo desde cero que va mucho más allá de lo visto en PS3. Basket de nueva generación.

2 » Killzone Shadow Fall

Tras el pinchazo de *DriveClub*, la apuesta más "hardcore" de Sony de cara al lanzamiento de PS4 es *Killzone Shadow Fall*, un shooter subjetivo muy convincente técnicamente que además viene en un "bundle" de lo más jugoso.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS ESPERADOS

1 MGS V Ground Zeroes

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » PRIMAVERA

Konami ya ha confirmado que el "adelanto" de *The Phantom Pain* sale en primavera para PS3 y PS4 por 30 € (20 si es la versión digital de PS3).



2 Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

» PS3 » SQUARE ENIX » ROL » 2014

El segundo "recopilatorio" de *Kingdom Hearts* trae *KH II Final Mix HD* (de PS2), *KH Birth by Sleep HD* (PSP) y los vídeos de *KH Recoded* de DS.



3 Dark Souls II

» PS3 » NAMCO BANDAI » ROL » 14 DE MARZO

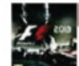
Uno de los grandes juegos de PS3 para 2014 junto a *Castlevania LoS2, Lightning Returns FFXIII...* Vamos que a PS3 le queda mucha vida todavía.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90



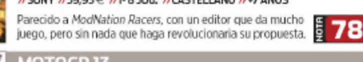
F-1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA 90



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA 96

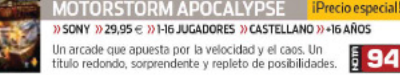
GRID 2
» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA 90





LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA 78

MOTOGP 13
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... NOTA 79



MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 94

NEED FOR SPEED MOST WANTED ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. NOTA 92



RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84

SBK GENERATIONS ¡Precio especial!
» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81



WRC 4 ¡Nuevo!
» MILESTONE » 59,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA 76

SHOOT'EM UP

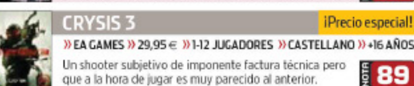
ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA 75

BATTLEFIELD 4 ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA 89

BIOSHOCK INFINITE
» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95

BORDERLANDS 2 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA 94

CALL OF DUTY GHOSTS ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA 87



CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 89

METRO LAST LIGHT
» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA 82

FAR CRY 3
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA 91

KILLZONE 3 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 91

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

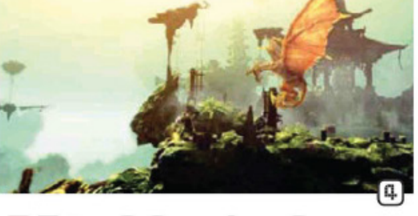
RAGE ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 91

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. NOTA 68

para estrenar tu PS4







3

Resogun

Los creadores de *Super Stardust HD* y *Dead Nation* nos ofrecen un vibrante matamarcianos descargable que puede ofrecer horas de pique y que te enganchará desde la primera partida. Es gratis para los abonados a PS Plus.

4

Trine 2 Complete Story

Frozenbyte confirmó casi en el último momento que su precioso *Trine 2* nos embriagará en su versión más "completa" desde el mismo día de lanzamiento. Además, es el primer juego en ofrecer 3-D estereoscópico en PS4.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1- 20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

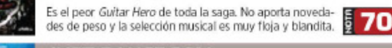
Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.



NOTA 75

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

NOTA 70



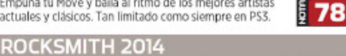
JUST DANCE 2014

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.

NOTA 78

ROCKSMITH 2014





» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior.



NOTA 85



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.

NOTA 94



FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

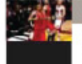
NOTA 90

GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89



NBA 2K14

» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.

NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014



» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

NOTA 83

SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA 81

TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.

NOTA 70

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

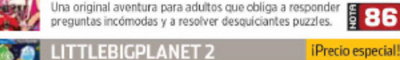
NOTA 90

CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!



» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95

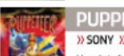


FARMING SIMULATOR

» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas.

NOTA 65



PUPPETEER

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.

NOTA 84



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.

NOTA 91



SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86

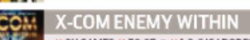


THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



X-COM ENEMY WITHIN — ¡Nuevo!

» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

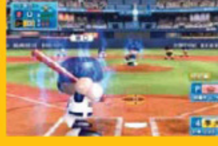
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto.

NOTA 88

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2013 (N)
PS3 | KONAMI | DEPORTIVO



La fiebre *GTAV* ya ha cesado en Japón y vuelven con sus cosas, como este béisbol "cabezón" y sus *Onechanbara*, aunque se haya colado otro título occidental...

2 Battlefield 4 (N)
PS3 | EA SPORTS | SHOOT'EM UP

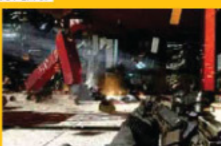
3 Akiba's Trip 2 (N)
PS3 | TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Soccer Tsuku: Pro Soccer Club (N)
PS3 | SEGA | DEPORTIVO

5 Onechanbara Z Kagura with NoNoNo! (N)
PS3 | D3PUBLISHER | ACCIÓN

EE.UU.

1 Call of Duty Ghosts (N)
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Hay que ver cómo están los americanos con la guerra... Los dos shooters bélicos se reparten los dos primeros puestos. Ni siquiera *GTAV* aguanta el tirón.

2 Battlefield 4 (N)
PS3 | EA SPORTS | SHOOT'EM UP

3 Assassin's Creed IV Black Flag (N)
PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

4 GTA V (↓)
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 Rocksmith 2014 (N)
PS3 | UBISOFT | MUSICAL

EUROPA

1 Call of Duty Ghosts (N)
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Y aquí no vamos muy dispares con los yanquis, aunque las batallas navales de *ACIV* se han metido en el fuego cruzado. Los golazos de *FIFA* mantienen el tipo también.

2 Assassin's Creed IV Black Flag (N)
PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 Battlefield 4 (N)
PS3 | EA SPORTS | SHOOT'EM UP

4 GTA V (↓)
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

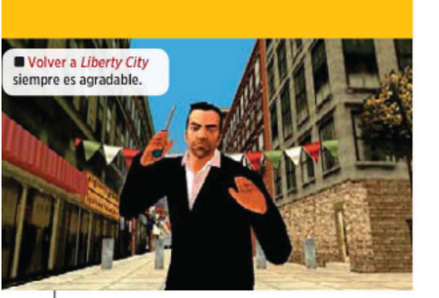
5 FIFA 14 (↓)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

CLÁSICOS PLAY



■ *Metal Gear Solid* es un clásico atemporal y en castellano.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Castlevania SOTN
4. Final Fantasy VII
5. Silent Hill
6. Final Fantasy IX
7. GTA Liberty City Stories
8. Crash Team Racing
9. Final Fantasy VIII
10. Syphon Filter 3



■ Volver a *Liberty City* siempre es agradable.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

NARCO TERROR
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA 75

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

Un *GTA* de época

Álex González

Es una aventura inmensa. Hay tanto para hacer que puedes perderte meses. Puedes explorar, comprar, comerciar, bucear, abordar barcos, cazar, crear... El sistema de combate es muy fluido y la historia engancha como la de *Assassin's Creed II*, para mi el mejor de toda la saga. Es un *GTA* de época y con una ambientación soberbia. Ubisoft ha vuelto a hacer un *Assassin's Creed* Fantástico.

NOTA 95 Ubisoft ha vuelto a crear un *Assassin's Creed* fantástico, en la línea de *Assassin's Creed II*, el mejor de la saga.

Una saga en declive

Ali Corleone

Me ha gustado sólo por las aventuras de los mares, pero es el mas fácil de todos. Era un verdadero reto buscar cada pluma, estandarte... para llegar al 100%. Ahora sólo con sincronizar la atalaya ya se ven los cofres y los fragmentos. Soy fan de la saga, quisiera que tardaran más desarrollando. No me gustaría ver como esta saga entra en un declive por que Ubi quiera sacar un nuevo juego cada año.



NOTA 80 Es el más fácil de todos y ya no sorprende. Deberían tomarse un respiro para hacer algo nuevo de verdad.

AVENTURA



FLASHBACK HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sabe darle el punto justo de modernidad, aunque se vuelve demasiado simple respecto a aventuras más recientes.

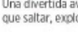

NOTA 70

GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

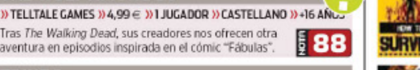

NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ

» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.


NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).
NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD

» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.
NOTA 93

THE WOLF AMONG US
¡Nuevo!
» TELLTALE GAMES » 4,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tras *The Walking Dead*, sus creadores nos ofrecen otra aventura en episodios inspirada en el cómic "Fábulas".
NOTA 88

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.
NOTA 90

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.
NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.
NOTA 80

LUCHA

DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga.
NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.
NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.

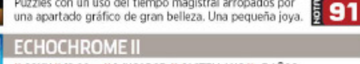
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.


NOTA 89

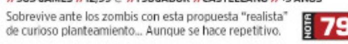
TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada.
NOTA 85

VARIOS



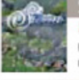
BRAID

» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91

ECHOCHROME II

» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.
NOTA 80

HOW TO SURVIVE
» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo.
NOTA 79

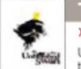
QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.
NOTA 89



STORM
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea de *Flower*.
NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...
NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.
NOTA 85

¿AC IV Black Flag?

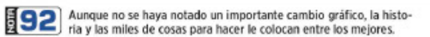
Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Uno de los mejores

Eloy López

No voy a mentir: tenía miedo de que volvieran a hacer otro *Assassin's Creed* como el 3, técnicamente brutal pero con una historia bastante floja, no me compensó mucho. *Assassin's Creed IV Black Flag* ha cumplido con mis expectativas, no han tocado mucho el apartado técnico, pero sí la historia, y lo agradezco. Gran personaje, mucho frenetismo... Uno de los mejores de la saga.


NOTA 92 Aunque no se haya notado un importante cambio gráfico, la historia y las miles de cosas para hacer le colocan entre los mejores.

A la espera de un cambio

Ignacio Moya Viveros

Aunque la historia engancha más que la de *ACIII*, la verdad es que en el resto no varía nada de nada. Vistoso gráficamente, pero en la línea de los anteriores. Buena BSO y también buen doblaje. En jugabilidad, aunque hay más batallas navales, no ha cambiado en nada respecto al anterior y se hace pesado y monótono el estar buscando miles de objetos sin motivo aparente.


NOTA 85 La saga necesita un cambio radical, porque ya se hace monótona, es como siempre y empieza a cansar.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **The Wolf Among Us** (N)
TELLTALE GAMES | AVENTURAS



En Telltale Games, autores de *The Walking Dead*, siguen apostando por adaptar cómics en formato episódico. En esta ocasión le toca a "Fábulas", de Vertigo. Ya está disponible el primero de los cinco.

2 **Castlevania Mirror of Fate HD**
KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

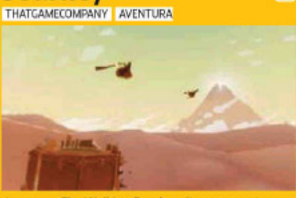
3 **How to Survive**
505 GAMES | ACCIÓN

4 **Chronicles of Mystara**
CAPCOM | BEAT'EM UP

5 **Trine 2: Complete Story** (N)
FROZENBYTE | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1 **Journey**
THATGAMECOMPANY | AVENTURA



Journey y *The Walking Dead* se alternan mes tras mes el primer puesto en esta vuestra lista de favoritos del Store. Aunque este mes ha entrado, con la fuerza de un vampiro, *Castlevania MoF HD*.

2 **The Walking Dead**
TELLTALE GAMES | AVENTURA

3 **Guacamelee!**
DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA

4 **Hotline Miami**
DEVOLVER GAMES | ACCIÓN

5 **Castlevania Mirror of Fate HD** (N)
KONAMI | AVENTURA



Mirror of Fate HD viene de 3DS y es un "nexo" entre los dos *Castlevania LoS* de PS3.

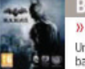


PS VITA



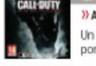
ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**



BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas. NOTA **82**



CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA **50**



DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA **80**



DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**



EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA **80**



FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita... NOTA **80**

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**



INVIZIMALS: LA ALIANZA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA **84**



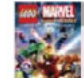
KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



LAS AVENTURAS DE TADEO JONES ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simpático y sencillo plataformas en 2D pensado para los jóvenes fans de Tadeo. Si no es tu caso, no te gustará. NOTA **71**



LEGO MARVEL SUPERHEROES ¡Nuevo!
» TT GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertido y simpático como todos los LEGO, pero con los "recortes" de las portátiles; no hay multi, fallos técnicos... NOTA **84**



LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades. NOTA **80**

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**

RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA **79**



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA **89**



SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA **93**



STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA **92**



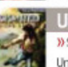
TEARAWAY ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA **90**



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

3 razones para tener ...

Tearaway

Play ¡El juego del mes!



1. DE LOS CREADORES DE *LITTLEBIGPLANET*. Mucho esperábamos de lo nuevo de Media Molecule y no nos ha defraudado, excepto en su duración...

2. PLANTEAMIENTO ORIGINAL. En este sin par plataformas manejarás a un igualmente sin par cartero (100% personalizable) que tiene un mensaje para ti.

3. APROVECHA MUY BIEN PS VITA. Se usan los controles táctiles, las cámaras, giroscopio... Es uno de los juegos que más provecho saca de Vita.



LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ *FIFA 14* es uno de los que nunca falla aquí.

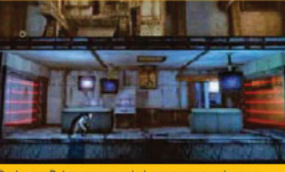
1. FIFA 14 ↑
2. Dragon's Crown ↑
3. Batman Arkham Origins Blackgate ↑
4. Invizimals: La Alianza ↑
5. Killzone: Mercenary ↓
6. MotoGP 13 ↓
7. Call of Duty: Black Ops Declassified ↑
8. Rayman Legends ↓
9. Epic Mickey: El retorno de dos héroes ↓
10. WRC 4 ↑



LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1 Batman Arkham Origins Blackgate ↑
WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



Poder ser Batman es una de las razones por las que molan los videojuegos. Y más con juegos como los de la serie *Arkham* (aunque éste sea 2D). *Rayman Legends* se estrena en la lista con un plataformas precioso.

2 Killzone Mercenary ↑
SONY | SHOOT'EM UP

3 FIFA 14 ↓
EA SPORTS | DEPORTIVO

4 Rayman Legends N
UBISOFT | PLATAFORMAS

5 Dragon's Crown ↓
ATLUS | BEAT'EM UP

PS4	PS3			PSVITA
				
Killzone Shadow Fall	Need fo Speed Rivals	X COM Enemy Within	Saint Seiya Brave Soldier	LEGO Marvel Super Heroes

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 23 de diciembre de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Killzone Shadow Fall PS4	
Need for Speed Rivals PS3	
X COM Enemy Within PS3	
Saint Seiya Brave Soldier PS3	
LEGO Marvel Super Heroes PS VITA	







La historia de Ridge Racer

Rendimos homenaje a los reyes del derrape, a una saga mítica, unida para siempre a la historia de PlayStation.

Todos estamos ilusionados ante el desembarco de PlayStation 4 en España, pero nos falta algo. Va a ser la primera vez que una consola de Sony no incluya en su catálogo inicial un *Ridge Racer*. La racha de 19 años se ha roto, pero al menos nos quedan títulos míticos, derrapes inolvidables y la sorprendente historia de la gestación del primer *Ridge Racer*, el mejor embajador que tuvo la primera PlayStation, en aquel lejano 1994 (1995 en Europa).

Para contar su historia es preciso remontarse un año atrás, hasta 1993, cuando los salones recreativos aún vivían su época de esplendor y se libraba una encarnizada batalla entre Sega y Namco por ganarse los corazones de los amantes de la conducción. Para competir con los padres de *Virtua Racing*, Namco contaba con una pieza de hardware impresionante, la placa System 22, y un arcade de conducción cortado a medida de los fans del derrape. El drifting ya hacía furor entre la juventud japonesa, un hecho que marcaría el destino de este primer *Ridge Racer* y del resto de la saga. En declaraciones a la revista inglesa Retro Gamer, Fumihiro Tanaka (Game Designer de *Ridge Racer*), desveló que la primera intención de Namco era crear un nuevo simulador de Fórmula Uno, pero el drifting y las intenciones de aprovechar la potencia del System 22 para recrear un espectacular circuito urbano acabaron inclinando la balanza hacia los deportivos y la conducción arcade serían la seña de identidad de *Ridge Racer*. Tras causar sensación en los salones recreativos, el siguiente objetivo fue adaptar el juego al mercado doméstico, y la plataforma elegida sólo podía ser una: PlayStation, el proyecto con el que Sony preparaba su desembarco en el lucrativo negocio de las consolas.

Namco se embarcó en una carrera contrarreloj para llegar a tiempo a la fecha de lanzamiento de PlayStation en Japón, en diciembre de 1994. El desarrollo arrancó esa misma primavera y en seis meses lo tuvieron listo, con un equipo de apenas diez personas. Un auténtico milagro que impactó no sólo a los compradores de PlayStation, sino a los rivales de Namco. Dice la leyenda que cuando el presidente de Sega, Hayao Nakayama, vio correr una copia de *Ridge Racer* sobre PlayStation, montó en colera. Y eso que la conversión doméstica de *Ridge Racer* tuvo que enfrentarse a no pocas dificultades. Para empezar, la tasa de frames se redujo a la mitad (de los 60 de la coin-op original se pasó a 30 fps), y los programadores tuvieron que reducir la calidad de la texturas para poder mover semejante espectáculo gráfico con la velocidad que un arcade de conducción exigía. Además en Namco estaban preocupados por ver cómo el público, acostumbrado a la inmediatez de los cartuchos, respondía al tema de las cargas de CD. La manera de solucionarlo fue tan ingeniosa como encantadora: homenajear al mítico *Galaxian*, con una frenética partida de "las moscas", que encerraba un regalo a los titanes capaces de destruir todas las naves antes de que acabara la carga: el desbloqueo de todos los coches de *Ridge Racer* (salvo el negro). No sería el único tributo al pasado de Namco que veríamos en *Ridge Racer*. Algunos de los vehículos estaban bauti-

Carga galáctica

Preocupados ante cómo recibirían la carga de CD unos usuarios acostumbrados a la inmediatez del cartucho, Namco incorporó una deliciosa partida de *Galaxian* durante la carga de *RR* en PlayStation.

Durante casi dos décadas todas las consolas de Sony han ido acompañadas en su lanzamiento por un *Ridge Racer*.

Un icono recreativo

Amamos las entregas domésticas, pero el verdadero ecosistema de los *Ridge* eran los recreativos. La saga los abandonó en 2001, y Namco sólo se limitó a licenciar la marca para un par de Pachinkos.



Ridge Racer Desarrollado para la placa System 22, se estrenó en Japón el 7 de octubre del 93.

Ridge Racer Full Scale Montaba Eunos Roadster modificado y 3 pantallas. Los indicadores y la ventilación del coche funcionaban.

Ridge Racer 2 Apenas era una actualización del original que añadía multijugador.



■ Entre estas dos pantallas hay un abismo gráfico, pero la jugabilidad y los derrapes marca de la casa seguían siendo los mismos.

Las cifras

6 meses. Es el tiempo que necesitó Namco para adaptar el *Ridge Racer* recreativo a PlayStation. Todo un récord.

4 eran los coches seleccionables en *Ridge Racer*. Para conseguir los otros 8 había que matar todas las moscas de *Galaxian*.

320 vehículos llegaban a desbloquearse en *R4: Ridge Racer Type 4*. Si lo lograbas, accedías a otro, basado en Pac Man.

zados con nombres como Mappy, Bosconian o Xevious (por partida doble).

La saga *Ridge Racer* abarca casi 20 años de entregas domésticas (al margen de las recreativas, que podéis admirar bajo estas líneas). La franquicia retornaría a las PlayStation japonesas justo un año más tarde (el 3 de diciembre de 1995). Aunque nos supuso un pequeño chasco no disfrutar de *Rave Racer* en consola, *Ridge Racer Revolution* fue una gran secuela, que permitió conectar dos PlayStation vía link en una época en la que el juego online era aún algo muy lejano. *Galaga'88* sustituyó a *Galaxian* y los amantes de los manga nos preguntábamos qué hacía la protagonista de Orion, el cómic de Masamune Shirow, sobre el capó del coche blanco, protagonista de las carátulas occidentales.

En 1996, de nuevo un 3 de diciembre, llegaría *Rage Racer*, con sus cinco clases y sus tres intentos para alcanzar el podio y saltar a la siguiente clase. Justo dos años después, el 3/12/1998, la franquicia se despedía de PlayStation a lo grande, con *R4: Ridge Racer Type 4*. Aunque mantenía su conducción arcade, la cosa se complicaba al obligarnos a elegir entre cuatro equipos, bautizados en honor a otras tantas recreativas de Namco: Dig Dug, Pac Man, Solvalou y Mappy. Podríamos llegar a desbloquear más de 300 vehículos, incluyendo uno inspirado en el entrañable Comecocos. Pero si por algo ha pasado *Type 4* a la historia es por un disco extra llamado Ridge Racer Hi-Spec Demo, que incluía una versión "recortada" del *Ridge Racer* primigenio, capaz de correr a 60 fps. Aunque sólo tuviera un único circuito (con posibilidad de recorrerlo en sentido invertido) y el duelo con el coche amarillo, ni un sólo fan de la saga pudo contener la lagrimilla al verlo.

Se llamaba Reiko Nagase

La musa de los *Ridge Racer* deputó en la intro de *Rave Racer* y acabaría siendo la imagen de la saga. Su hermana, Kei, aparece en varias entregas de la franquicia *Ace Combat*. Todo queda en familia.

El nuevo milenio nos traería la primera entrega para un sistema Nintendo (*Ridge Racer 64*) y el debut de la saga en PlayStation 2 (acompañando a la nueva consola en su lanzamiento). *Ridge Racer V* supuso un retorno a las raíces arcades y llegaría a enfrentarnos a Pac Man y a sus cuatro fantasmas (Blinky, Pinky, Inky y Clyde, montados en scooters). Namco incluso adaptó el juego a los recreativos, con el título de *Ridge Racer V: Arcade Battle*, sobre una placa System 256, en lo que sería la última coin-op de la saga. La fiebre por el tuning acabaría infectando al universo *Ridge Racer* en su siguiente entrega doméstica. *R: Racing* (2003) incorporaría coches licenciados, nitros y customización de vehículos. Además de PS2, llegó a Xbox y GameCube (esta última con un bonus envidiable, el inmenso Pac Man Vs.). En diciembre de 2004, la saga debutaría en portátiles (*Ridge Racer DS* y *Ridge Racer* como parte del catálogo inicial de PSP) y en noviembre de 2005 se pasaría a las filas enemigas con *Ridge Racer 6*, una entrega exclusiva para Xbox 360 (había que empujar el lanzamiento de la consola de MIcrosoft en Japón). Ni siquiera la aparición de la secuela para PSP logró congraciarnos con Namco hasta la llegada en noviembre de 2006 de *Ridge Racer 7* a la flamante PS3 (de nuevo, entre el catálogo inicial). A pesar de correr a 60 fps con una resolución de 1080 p, no tuvo el éxito esperado por Namco, que decidió dejar la franquicia en barbecho durante una temporada. Sólo se limitó a lanzar, en 2010, una actualización para televisores 3D. En 2011, Namco la sacaría de su letargo para incorporar sendas entregas a los catálogos de lanzamiento de 3DS Y Vita.

El último capítulo de esta historia ni siquiera está escrito por la propia Namco, sino que fue Bugbear Entertainment, creadores de los *FlatOut*, quienes firmaron *Ridge Racer Unbounded*, comercializado en PS3, Xbox 360 y PC en marzo de 2012. La crítica quedó dividida y el público tampoco respondió muy bien. Namco acabaría adaptando el juego al formato free-to-play, con el reciente *Ridge Racer Driftopia*. ¿Puede ser el fin de la saga o un nuevo comienzo? Pues eso sólo el tiempo (y las descargas que acumule) nos los podrán contar... ■



¿Masamune Shirow en RR?

Otra de las leyendas urbanas creadas alrededor de *Ridge Racer*. Una figura femenina, que parece extraída de una de las obras de Shirow, decora el capó del coche que domina la carátula de *RR Revolution*.



Rave Racer
Fue la verdadera "secuela", llevando al límite técnico a la placa System 22.

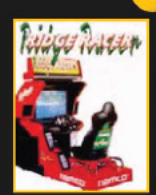
Pocket Racer
En 1996 se lanza esta curiosa versión de Ridge Racer con coches deformados.

Ridge Racer V: Arcade Battle
Versión de *Ridge Racer V* de PS2, orientada al multijugador competitivo.

Pachi-slot Ridge Racer
La serie ha prestado su imagen a estas tragaperras tan exitosas en Japón.

Cronología de la saga

Desde la primera recreativa a la versión free to play a punto de estrenarse en PS Store, la saga *Ridge Racer* ha tenido una azarosa existencia que ahora os desglosamos.



7 • OCTUBRE • 1993

RIDGE RACER, LA RECREATIVA

En pugna con Sega por conquistar los recreativos, Namco revoluciona el género de conducción con este arcade, construido sobre la placa System 22.



3 • DICIEMBRE • 1994

DEBUT EN PLAYSTATION

En sólo seis meses, Namco factura una conversión impresionante de *Ridge Racer* para acompañar a PlayStation en su lanzamiento en Japón.

3 • DICIEMBRE • 1995

RIDGE RACER REVOLUTION

Justo un año después llega al mercado japonés la primera secuela, diseñada a medida de la consola de Sony, lo que ayuda a paliar el chasco por no ver *Rave Racer* en PSX.

3 • DICIEMBRE • 1996

RAGE RACER LLEGA A PLAYSTATION

12 meses más tarde, lo hace la siguiente entrega, la primera en ofrecer un modo carrera, que nos incentiva a ganar carreras para comprar coches y mejorarlos.

MARZO • 1997

POCKET RACER, COCHES MONOS

Exclusiva para los salones recreativos japoneses, esta coin-op despliega vehículos de aspecto superdeformed, al estilo de los Choro-Q de Takara.



3 • DICIEMBRE • 1998

R4: RIDGE RACER TYPE 4

La franquicia se despide de PlayStation, en la misma fecha de siempre, con una entrega que incluye duelo de escuderías y una sorpresa muy especial...



3 • DICIEMBRE • 1998

RIDGE RACER HI-SPEC DEMO

...que consiste en un disco extra, con una versión del primer *Ridge* a 60 fps, con un único circuito. En Japón se le conoce como *RR Turbo*.

FEBRERO • 2000

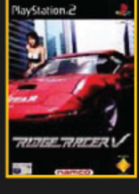
RIDGE RACER 64

La propia Nintendo of América se encarga de producir y programar el bautismo de *Ridge Racer* en N64, con multi para 4 jugadores en pantalla partida.

4 • MARZO • 2000

RIDGE RACER V: AQUÍ ESTÁ PS2

Tal y como sucedió con la primera PlayStation, un *Ridge Racer* acompaña a la nueva máquina de Sony en su lanzamiento en el mercado japonés.



27 • NOV • 2003

R: RACING. VIVA EL TUNING.

Un spin-off de la franquicia, más centrado en la customización de los vehículos que sus predecesores. Salió en PS2, Xbox y GameCube.



7 • DIC • 2004

EL PRIMER RIDGE PORTÁTIL

Un port mejorado del *Ridge Racer* para N64, al que se le incorporó, como no, el uso de la pantalla táctil. Pocho, aunque simpático.



12• DICIEMBRE • 2004

RIDGE RACER ATRACA EN PSP

Sony comercializa su primera portátil y, como no, es acompañada en su lanzamiento en Japón con un nuevo *Ridge Racer*. Una tradición encantadora.

13• OCT • 2005

CRITICAL VELOCITY

Más que un spin-off, el único nexo de unión de este juego de acción de PS2, exclusivo del mercado japonés, con *Ridge Racer* es que incorporaba algunos de los vehículos de la saga.

11 • NOVIEMBRE • 2006

NAMCO SE ALÍA CON XBOX 360

Los sonyers no encajaron demasiado bien que la franquicia de sus amores flirteara con Microsoft en *Ridge Racer 6*, exclusivo de Xbox 360.

14 • SEPT • 2006

RIDGE RACER 2: EL RETORNO A PSP

Tras el flirteo con el enemigo, la saga regresa al ecosistema Sony, con esta secuela para PSP, que no añade demasiadas novedades, salvo algunos circuitos de *Rage Racer*.



11 • NOV • 2007

LLEGA PS3... Y RIDGE RACER 7

La nueva consola de Sony cuenta, una vez más, con un *Ridge Racer* en el catálogo de salida. Tres años más tarde se le añadiría un parche 3D.

2008

PACHI-SLOT RIDGE RACER

Los oficinistas japoneses tienen ocasión de pulirse la nómina con este pachinko inspirado en la franquicia de Namco. Tuvo una secuela y un port para PlayStation 2.



26 • FEBRERO • 2011

RIDGE RACER 3D

La última portátil de Nintendo también tuvo el honor de recibir a un *Ridge Racer* entre su catálogo de lanzamiento. La mecánica de siempre, pero ahora en tres dimensiones.



17 • DICIEMBRE • 2011

OTRA CONSOLA SONY, OTRO RIDGE

Parte del catálogo inicial de PS Vita, *Ridge Racer* se llevó múltiples palos por su parco contenido. Para conseguir más coches y circuitos, había que pagar más.



27 • MARZO • 2012

RIDGE RACER UNBOUNDED

Bugbear Entertainment, los creadores de los *FlatOut*, se encargaron de firmar esta entrega, alabada por unos y apaleada por otros. Se echó en falta la mano de Namco.

NOVIEMBRE • 2013

RIDGE RACER DRIFTOPIA

Una versión free-to-play *de Unbounded*, que ya está disponible tanto en PSN como en Steam (PC). Despliega 20 coches y multijugador asíncrono.



Género:
CONDUCCIÓN
Desarrollador:
NAMCO
Editor:
SONY C.E.

DISPONIBLE EN PS STORE
Ridge Racer Type 4:
4,99 €


JUGADORES
1

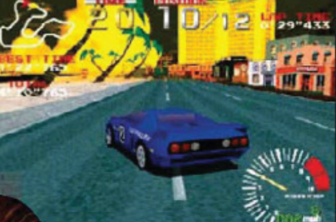

INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
INGLÉS


VOCES
INGLÉS











18 AÑOS DESPUÉS, NOS SIGUE **ENAMORANDO**

Ridge Racer

Fue el mejor embajador de la primera PlayStation y continúa maravillando por su desenfrenada conducción arcade y una banda sonora inolvidable.

Enfrentarse a *Ridge Racer* es toda una prueba de fe. A diferencia de los juegos de estética 2D, los pioneros del entorno poligonal no han encajado muy bien el paso del tiempo, pero sólo bastan unos segundos, y una inolvidable carga de CD protagonizada por las moscas de *Galaxian*, para sentirse eufóricamente transportado al ecuador de la década de los 90. Bienvenido al reino de *Ridge Racer*, la tierra de los derrapes imposibles y la música rave. El hogar del comentarista más dicharachero, capaz de vitorearte por esa curva tomada de manera impecable o avisarte de que un rival está a punto de adelantarte.

Acostumbrados hoy en día a los controles analógicos, la conducción con la cruceta direccional del primer pad de PlayStation se convierte en una tarea ardua pero a la vez gratificante. Tras unas cuantas vueltas desastrosas, uno acaba recuperando este toque, ese dominio del derrape que en su día nos hacía albergar alguna esperanza a la hora de enfrentarnos con el temible coche negro. Quizás para los parámetros actuales, *Ridge Racer* es un arcade de conducción demasiado sencillo, pero al igual que sucede con *OutRun, Sega Rally y Daytona USA*, el objetivo no se limita a llegar el primero a la meta, sino a disfrutar del puro placer de conducir, obviar las texturas en baja resolución y dejar salir al chaval que sigue habiendo en cada uno de nosotros. Ese crío que se pulía la paga en los recreativos y que creyó que jamás vería nada más impresionante que su flamante PlayStation. Si estás dispuesto a aceptar el reto, sólo necesitas insertar el disco negro en tu PS3. El shock gráfico puede ser brutal, pero te garantizo que acabarás con una sonrisa y los ojos humedecidos.

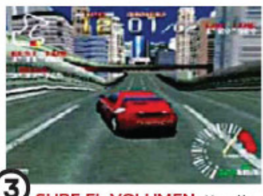
» TRES **MOTIVOS** PARA SEGUIR AMANDO A RIDGE RACER



① **LOCOS POR EL DERRAPE.** Elige el coche que más se adapte a tu forma de conducción y pulsa START.



② **30 FPS DE PURO VÉRTIGO.** La versión PS de *Ridge Racer* sigue sorprendiendo por su velocidad.



③ **SUBE EL VOLUMEN.** No sólo por su genial música, sino para disfrutar del inolvidable comentarista.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadie, Bruno Sol, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita



Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **20** DE DICIEMBRE

» REPORTAJE
Celebramos el 15º aniversario de Gran Turismo

Y lo vamos a hacer repasando a fondo la historia de la saga, analizando la segunda entrega para PS3 y echándole un vistazo al futuro. ¿Habrá tarta?

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
APPS PARA VIDEOJUEGOS

Está muy de moda esto de sacar apps que complementen de algún modo los juegos. El mes que viene repasaremos todas las aplicaciones que están en el mercado y veremos si realmente sirven para algo...



» REPORTAJE
BANDAS SONORAS DE PLAYSTATION

Repasamos la mejor música de los videojuegos de PlayStation, desde PSone hasta la actualidad. Seguro que te suena.

» SUPLEMENTO
CALENDARIO 2014

Te estamos preparando un calendario con ilustraciones de los juegos más potentes de 2014. Para que todos los meses, además de saber cuándo sale Playmanía, puedes disfrutar con tus personajes favoritos.




LEGO
MARVEL
SUPER HEROES
LEGO video games
MARVEL
TT games
WB GAMES
SuperHeroes.LEGO.com
7
www.pegi.info
PS3
PS VITA
PS4


GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Play
manía
ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG
Sincronización • Coleccionables • Misiones secundarias • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: moverse
Stick derecho: cámara
Cruceta: selección arma y herramienta
●: interactuar/contraataque/frenar (barco)
■: ataque
✖: saltar/andar rápido/acelerar (barco)
▲: uso herramienta
R1: correr/parkour/disparo
L1: apuntar
L2: recargar
R2: listado colecionables
L3: vista de águila
R3: centrar cámara
Select: mapa
Start: menú/inventario

PARCHE Y PATA DE PALO

Conseguir familiarizarte con el manejo del juego te llevará algún tiempo, por lo que vamos a calentar motores con algunos consejos básicos en las dos facetas principales del juego. Así que ¡allá vamos pirata!:

A PIE

• **Pasa desapercibido**. Caminar o correr de forma normal no despertará sospechas, algo fundamental para no complicarte la vida en las ciudades en paz. Si subes a tejados o haces cosas raras comenzarás luchas innecesarias.

• **En misiones de seguimiento** 1, usa los servicios de cobertura que proporcionan las prostitutas. Son infalibles.

• **Comprueba que vas pertrechado de suministros** y munición antes de iniciar cada misión.

• **Las mejoras en tu equipamiento** deben centrarse inicialmente en las pistoleras y las bolas para dardos. Un par de espadas de precio intermedio serán suficientes. No malgastes dinero antes en nada más, lo necesitarás.

• **Las capacidades de parkour de Kenway** son casi sobrehumanas. Úsalas para avanzar sin ser visto, evitar amenazas o avanzar en línea recta.

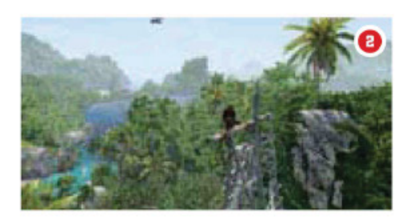
• **Conquista toda las atalayas** para descubrir la localización de todos los coleccionables de las inmediaciones. Pulsa R2 para ver el listado de objetos disponibles en cada isla. 2

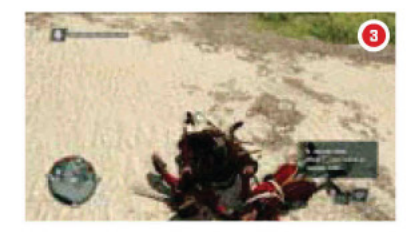
• **El sigilo siempre es la mejor opción** en territorio hostil. Sea o no una obligatorio, trata de eliminar en silencio a cuantos enemigos puedas. Tu vida será más sencilla si usas las zonas de acecho y escondrijos.

• **La Vista de Águila** es muy útil para localizar enemigos en la oscuridad o en la selva.

• **Usa todas tus herramientas** a discreción. Las bombas de humo son ideales en luchas multitudinarias y la cerbatana tu mejor aliada en el sigilo.

1


2



• **Registra los cadáveres.** No te darán mucho dinero, sí bastante munición de pistola, dardos y bombas de humo. 3

• **Aprende cómo debes enfrentarte a cada enemigo** y a desarmarlo si es necesario. Los artilleros deberían ser tus primeros objetivos.

• **Aprende a perfeccionar** los contraataques es imprescindible para tu supervivencia. 4

• **Huye cuando te vas acorralado para recuperar vida.** Un escondrijo o el propio mar pueden ser buenas opciones.

EN EL MAR

• **Antes de zarpar comprueba que llevas toda la munición** posible y que el barco está completamente reparado.

• **Centra tus primeros esfuerzos económicos en mejorar el casco** y la potencia de los morteros y cañones de andanada.



• **Vacía de ron y azúcar frecuentemente la bodega** en los puertos para dejar sitio a la que encuentres en abordajes o flotando en alta mar. Te proporcionará una buena cantidad de dinero.

• **Usa el catalejo para elegir si atacar a un navío o no,** en función de tu capacidad de combate o la recompensa que ofrecen. Chequea qué materiales necesitas y asalta en consecuencia. 5

• **Tu grado de "Se busca" subirá cuanto más tropelías cometas** y mandarán en tu busca a peligrosos barcos armados. Soborna a los funcionarios en los puertos (el icono de un par de espadas cruzadas) para que dejen de buscarte.

• **Las tormentas pueden ser una ruina.** Mira el minimapa para localizar los tifones (evítalos como sea) y las olas gigantes, para colocarte bien y encararlas de frente. 6



• **Planifica bien tu rumbo y usa los puntos de desplazamiento rápido** para cubrir grandes distancias.

• **No sobreestimes tus capacidades.** Los grandes grupos de navíos sólo pueden ser derrotados si has conseguido equipar al Jackdaw hasta arriba.

• **Al abordar un navío te proporcionará el 100%** de la recompensa. Hundirlos del todo, sólo el 50 si recoges los fardos del mar, pero es más rápido. 7

• **Los fuertes navales son una gran amenaza, sobretodo los de nivel 3.** Conquistarlos te proporcionará la localización de los coleccionables de los alrededores. 8

• **Agáchate cuando veas que se te echa encima el fuego enemigo.** Los daños serán menores.

• **El Jackdaw sólo recupera parte de su "vida"**. Huye y busca refugio si es necesario.









EXAMINANDO EL JACKDAW

Tu mejor amigo en esta ocasión será tu querido navío pirata. Una herramienta fundamental en el juego y que merece un examen a fondo para ganar algo de ventaja sobre tus enemigos lo antes posible.

• **Casco:** la resistencia de este define la resistencia al fuego enemigo. Será una de las principales zonas de mejora obligatoriamente. Destina tantos recursos como puedas y lo antes posible. ❶

• **Cañones de andanadas:** situados a babor y estribor serán tu principal arma la mayoría de las veces. Mejorar este apartado es importante también, pero no será necesario hacerlo más allá de un nivel medio. Termina de potenciarlos incrementando la potencia de la munición que usa. Te costará. En combate busca siempre la manera de usarlos contra tus enemigos. Mantén pulsado L1 para ganar precisión y dale curva al lanzamiento para sortear las olas. ❷

• **Cañones de caza:** estos pequeños cañones te servirán para ralentizar el avance de tus objetivos. No los usarás mucho, salvo en persecuciones y no merece la pena que te gastes mucho dinero. ❸

• **Morteros:** no dispones de ellos de inicio pero resultan absolutamente imprescindibles, pues te permitirán atacar a una enorme distancia y provocar daños masivos. Úsalos en cuanto divises a tus enemigos y, especialmente, contra los fuertes navales. Ojo a la munición, que se gasta. Además de mejorar la potencia, debes incrementar la capacidad de almacenamiento de munición cuanto antes. ❹

• **Cañón ligero:** dejando pulsado ▲ cuando se te indique podrás ocasionar daño en lugares especiales de los barcos y que podrás usar en cualquier dirección. Úsalos continuamente en cuanto se te señalen los objetivos. Muy útiles para hacer explotar a distancia los barriles de fuego enemigos. ❺

• **Artillería pesada:** cañones laterales de cortísimo alcance pero poder destructivo sin igual que deberías desarrollar

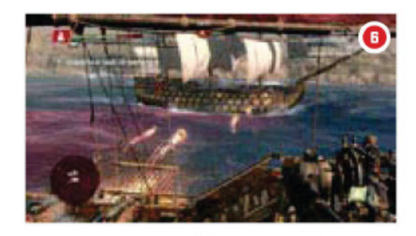
















cuanto antes. Úsalos con R1, pero sin apuntar con L1, cuando haya un barco enemigo muy, muy cerca. Vigila la munición, que se gasta, y mejora la capacidad de almacenaje. 6

• **Barril de fuego:** tirados desde popa hacen las veces de minas de superficie, causando daño a todo aquel que intente seguirte. Úsalos cuando quieras escapar de una batalla. 7

• **Espolón:** la parte delantera del barco sirve como arma de ataque si consigues embestir a alguna embarcación. Merece la pena que lo mejores, ya que lograrás estos impactos mucho más de lo que crees. 8

• **Campana de buceo:** artilugio que podrás usar para sumergirte en zonas especiales (señaladas en el mapa) y que proporciona aire. En dichas incursiones podrás encontrar fragmentos de Animus y cofres. Y también peligros como medusas y tiburones. 9

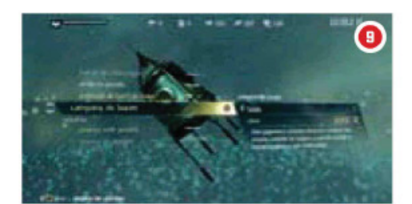
• **Dependencias de tripulación:** para bordar barcos necesitarás una numerosa tripulación que podrás reclutar en las tabernas o salvando náufragos del mar (encontrarás muchos en tus viajes). Cuanto más grande sea el navío a abordar, más tripulación necesitarás, para lo que tendrás que ampliar las dependencias. 10

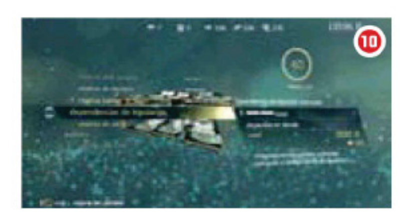
• **Arponeo:** podrás mejorar la resistencia de la barca a los embistes de tiburones y ballenas, la potencia de los arpones y la munición máxima. Los necesitarás si te gusta la caza marítima únicamente. 11

• **Cargamento:** además de materiales necesarios para las mejoras (metal, madera...), también recolectarás ron y azúcar. Incrementar la capacidad de carga te vendrá bien, para no tener que ir tan a menudo a puerto para venderlos. 12

• **Minimapa:** úsalo para localizar enemigos y, sobretodo, para navegar por sitios peligrosos, como canales y archipiélagos. También podrás ver en él tifones y olas gigantes. 13

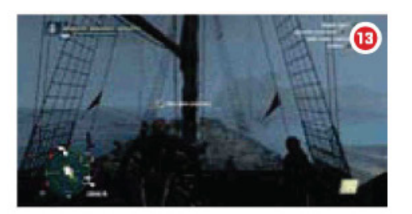
• **Aspecto:** estas mejoras estéticas deberías dejarlas para el final. Hay cosas realmente caras. 14













MODO HISTORIA

Ahora vamos a repasar los recuerdos de Edward Kenway en el Caribe, centrándonos en los objetivos opcionales para completar al 100% cada uno de ellos. Ya imaginamos que tú solito podrás completar las misiones...

- SECUENCIA 01-

1.1 EDWARD KENWAY

Para empezar, no nos complicarán mucho la vida con objetivos opcionales de ningún tipo y **simplemente aprenderemos a movernos** y a realizar ataques básicos. ❶
Todo el desarrollo irá acompañado de instrucciones precisas de ayuda para que el aterrizaje vaya como la seda. Lee y actúa en consecuencia. Y no te fíes, que no todo es tan fácil.

- SECUENCIA 02-

2.1 LA ANIMADA HABANA

Como no puede ser de otra manera, una simple misión de introducción (como muchas de las siguientes) donde aprenderás algunos conceptos básicos. Conocerás la Habana, una pequeña ciudad con bastantes cosas que hacer. Y aquí tienes los puntos clave para lograr el 100% de sincronización.

• **Embiste al ratero:** corre tras él y, cuando estés cerca, pulsa ● para embestirlo sin matarlo directamente.
Luego ya podrás eliminarlo tranquilamente, ya en el suelo. No pulses ■ en mitad de la carrera o lo liquidarás sin opción a completar el objetivo opcional. ❷

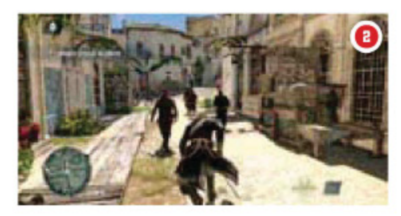
• **Usa bombas de humo para escapar del combate:** cuando comience la pelea con los españoles en la taberna, sal fuera y selecciona del inventario rápido la bomba de humo. Lánzala con ▲ y listo. ❸

2.2 ¿Y MI AZÚCAR?

Esta vez aprenderás a usar el sentido del águila y a seguir a un objetivo de forma sigilosa. Aprende bien estos conceptos, los usarás continuamente.

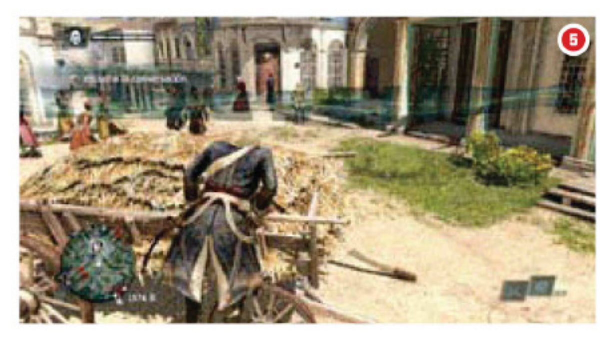
• **Contrata a las bailarinas para distraer a los guardias:** una vez que se te indique que debes escuchar la conversación de tus objetivos, contrata a las chicas que hay cerca de ti y úsalas para mantenerte siempre cerca de ellos sin ser descubierto. ❹

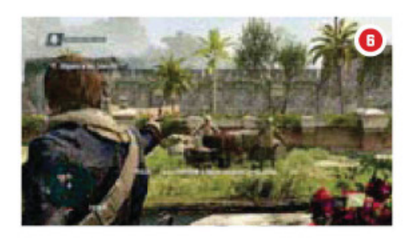

❶


❷

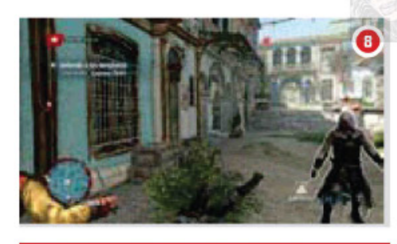

❸


❹


❺







• **Evita un enfrentamiento abierto:** no te dejes ver durante tu persecución. Mézclate con la gente continuamente y escóndete tras los puestos. No realices actividades sospechosas para no llamar la atención de los guardias. 5

2.3 EL SEÑOR WALPOLE, SUPONGO

Más tutoriales, esta vez de ataque y uso de armas de fuego. Una misión muy, muy tranquila que no te hará sudar.

• **Completa el reto de puntería de Rogers:** la clave está en buscar una posición óptima desde donde veas a los 8 objetivos sin necesidad de moverte. Luego apunta y dispara sin perder ni un segundo y sin fallar o no te dará tiempo. 6

• **Hurta a todos los Templarios:** cuando os coloquen los anillos y se reúnan alrededor de la mesa, será el momento de registrarlos sin miedo a ser descubierto. 7

2.4 EL HOMBRE AL QUE LLAMAN SABIO

La primera misión de acción pura y dura donde, como era de esperar, aprenderás algunos trucos muy útiles con las espadas y, sobretodo, con la pistola. Apúntelos, que te harán falta en el futuro.
No pierdas de vista a Torres y su barra de vida. Tu principal objetivo deben ser los tiradores.

• **Usa la pistola en combate:** muy sencillo y útil además. Úsala contra los tiradores que hay en los tejados. 8

• **Embiste al Sabio desde arriba:** no trates de hacerlo desde los tejados pues te será casi imposible conseguirlo.
Síguele por las calles y espera dar con una escalinata gris que tiene un árbol elevado en su lado derecho.
El Sabio bajará por las escaleras mientras que tú podrás saltar sobre el si saltas desde detrás del árbol. 9

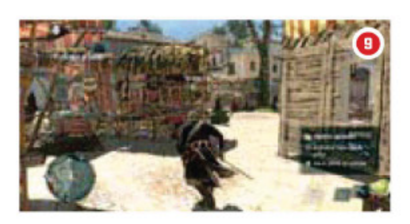
2.5 ZANJANDO DEUDAS

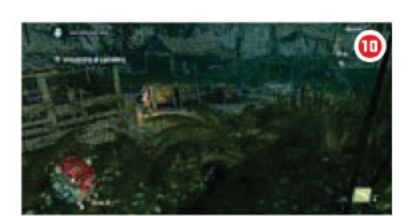
En esta ocasión tendrás la oportunidad de aprender uno de los pilares del juego: el sigilo. Los arbustos te ofrecen una protección perfecta ante los guardias y te permitirá pasar desapercibido o asesinar sin ser visto.

• **Evita un enfrentamiento abierto:** si avanzas siempre por los arbustos y no descuidas las tareas de vigilancia de tus enemigos, no tendrás problemas. La noche también juega a tu favor, así que aprovéchate de las sombras 10

• **Mata a 3 guardias desde zonas de acecho:** mientras permaneces oculto en los arbustos, puedes llamar la atención de algún guardia cercano si silbas. Si te oye, se acercará a tu posición lo suficiente como para que lo elimines en silencio y por sorpresa. Tendrás más de 7 ocasiones para hacerlo durante la misión, así que aprovéchalas. 11

»

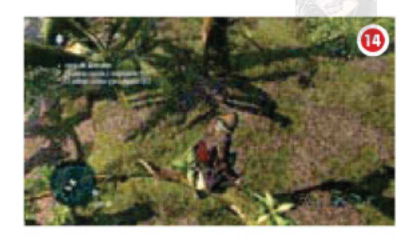












» 2.6 LA FLOTA DE INDIAS

Aquí comienza la leyenda de Edward el Pirata. Una misión que se centrará en la lucha pura y dura, pues resulta casi imposible completar tus objetivos en total sigilo. Ojo a los capitanes, ya que requerirán de algunos trucos para ser vencidos (romper defensa y contraataque coordinado).

• **Mata a 3 guardias desde detrás de las esquinas:** trata de completarlo en los primeros minutos, ocultándote tras cajas y marcos de puerta y silbando cuando haya un guardia cerca. Luego ejecútalo en silencio. Muy fácil. 12

• **Libera a 23 piratas:** visita todos los barcos de la armada española para poder llegar a esa cifra. Simplemente acaba con todos sus captores y libera los grupos de prisioneros. 13

- SECUENCIA 03-

3.1 CAPITÁN NOVATO

Una brevísima visita a la Isla de Ábaco donde aprenderás a cazar algunos animales. Tras despellejarlos podrás fabricarte una segunda pistolera en el menú "Desarrollo". Aprovecha y coge el **Mapa el Tesoro de la Isla**, ya que es poco probable que vuelvas a pasar por aquí.

• **Mata a un ocelote común asesinato aéreo:** súbete a un árbol y espera paciente a que alguno de los ocelotes pasa por debajo. Luego pulsa el botón de ataque. Muy sencillo. 14

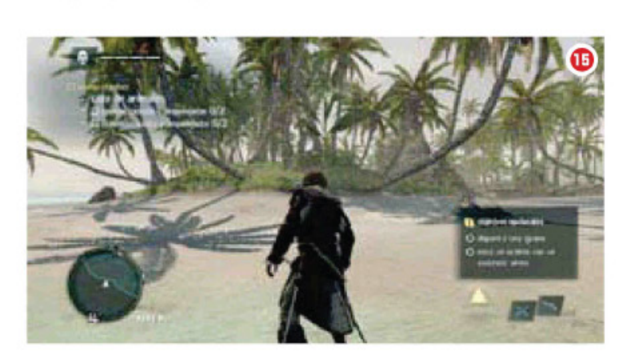
• **Dispara a una iguana:** localízalas en la playa con la ayuda de tu vista de águila y dispara. Son lentas y torpes, por lo que será complicado que falles el tiro. 15

3.2 SE NECESITA PERSONAL

Tu visita a Nassau va a ser breve. pero pronto descubrirás la gran cantidad de cosas que puedes hacer aquí y los pocos soldados enemigos que verás. A la hora de liberar a los piratas de los Ingleses, puedes contratar los servicios de grupos de borrachos que te echen una mano con la espada. **No dejes de cazar a los jabalíes, conejos y cocodrilos** que hay al noroeste de la isla para conseguir ya otras mejoras de Edward.

• **Desarma y mata a 3 guardias:** tendrás que eliminar a los casacas rojas que vigilan a los piratas cerca de la Iglesia. Acaba con todos para completar este objetivo opcional. 16

• **Dispara a la cuerda para salvar al pirata:** junto al fuerte inglés se está celebrando











un ahorcamiento. Acércate a él desde el tejado de la casa que hay a su derecha y dispara desde allí a la cuerda de la soga. No lo hagas desde más cerca o los guardias se te echarán encima. 17

3.3 BOTINES Y SAQUEO

Comienzas a practicar una de las actividades más interesantes del juego: la piratería. Aquí aprenderás a hundir barcos (débiles goletas de momento) y a abordarlas. Presta atención a las indicaciones de Adewalé y Ben para aprender lo básico. No te entusiasme demasiado o te las verás luchando contra varias embarcaciones a la vez, y ahora mismo eso puede ser demasiado. Antes de dirigirte a Placer de los Roques, puedes entretenerte en capturar más mercancías de otros mercantes sin que las armadas te den la lata. Será la última vez.

• **Usa un cañón ligero para matar a 3 marineros:** nada más ordenar el abordaje de un barco, corre al cañón ligero que hay a tu derecha y úsalo para disparar a los soldados de la cubierta del barco enemigo. Espera a que la mira se ponga de color rojo y dispara. 18

• **Saquea 20 unidades de ron:** antes de ir a Placer de Roque, usa el catalejo sobre los mercantes que te rodean y localiza los que tienen un mayor cargamento de ron en sus bodegas. Selecciona los que navegan solos o te costará. 19

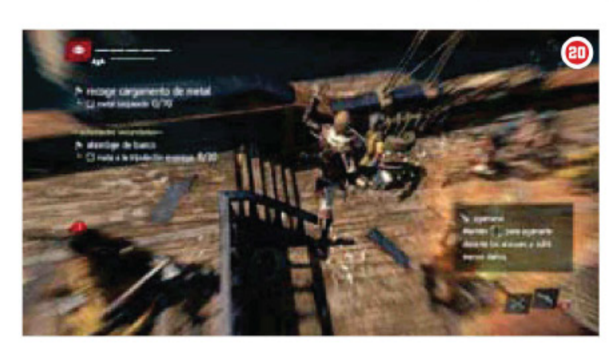
3.4 IZA LA BANDERA NEGRA

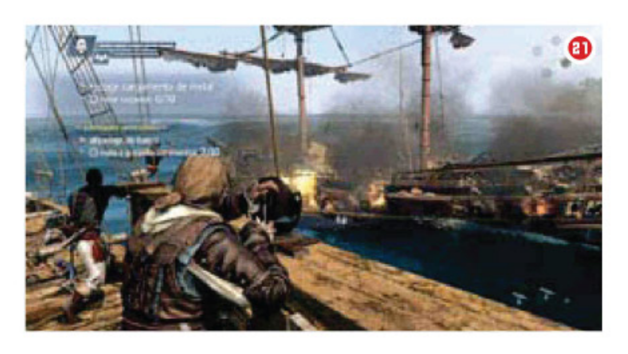
Se acabó la tranquilidad. Ahora eres pirata en toda regla y debes actuar como tal pero no te vengas muy arriba porque el Jackdaw aún no está suficientemente pertrechado como para "liarla parda".

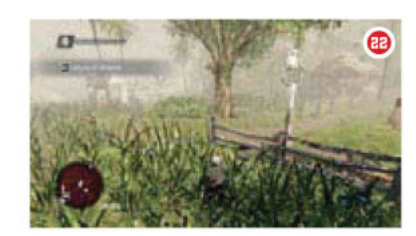
Trata de atacar a tus enemigos de uno en uno y vigila el indicador de "se busca". Cuando el primer símbolo esté completamente rojo, el barco Cazador hará aparición. No olvides vender el cargamento confiscado en la capitanía de Placer de Roque al final de la misión.

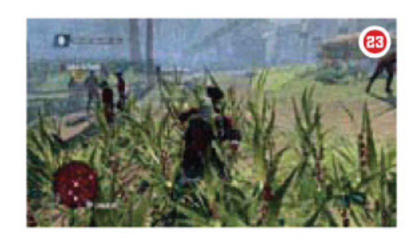
• **Saquea un barco cazador:** para hacerlo salir, deberás ensañarte con unos cuantos mercantes antes de regresar a Placer de los Roques. Cuando lo veas aparecer, deberás emplear todos los trucos que te han enseñados. No te enfrente él directamente y trata de rodearle, pues sus cañones son más potentes que los tuyos. 20

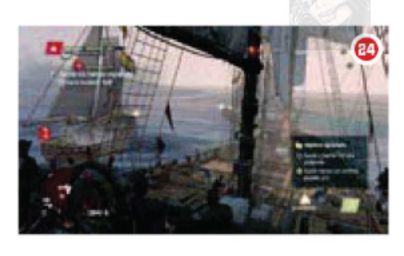
• **Saquea 30 unidades de azúcar:** usa el catalejo para divisar a los mercantes que llevan azúcar. Recuerda atacar a barcos que naveguen en solitario. 21 »











3.5 EL AZÚCAR Y SUS BENEFICIOS

Aquí tomas contacto con dos pequeños islotes, Isla del Gato y San Andrés y con el concepto de "Almacenes", unas casetas donde encontrarás abundante y variada mercancía, aunque siempre muy bien protegida. Deberás dar con el tipo que lleva la llave del almacén y arrebatársela (usa la Vista de Águila para localizarlo y seguirlo).

• **Sabotea dos campanas de alarma:** si te ven rondar la zona darán la alarma haciendo sonar estas campanas. Para evitarlo, debes acercarte desde los arbustos cercanos a ellas y eliminar a los vigías, para luego sabotearlas pulsando ●. No pierdas de vista el minimapa para saber en que dirección miran el resto de vigilantes. 22

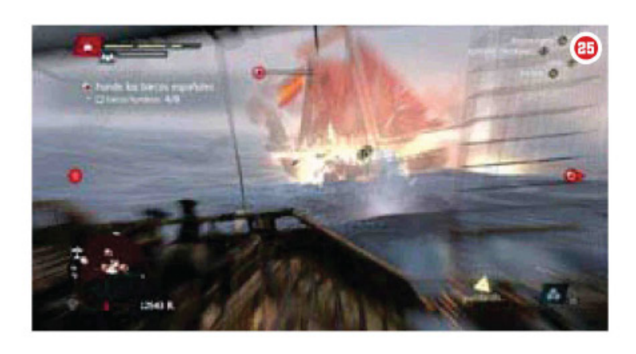
• **Evita un enfrentamiento abierto:** por suerte todo el campamento está plagado de zonas de sigilo desde las que puedes eliminar a tus enemigos sin ser visto. Silba y atráelos a tu posición de uno en uno. El principal problema son los vigías de las torres. Sal sólo cuando veas que no miran hacia tu posición. 23

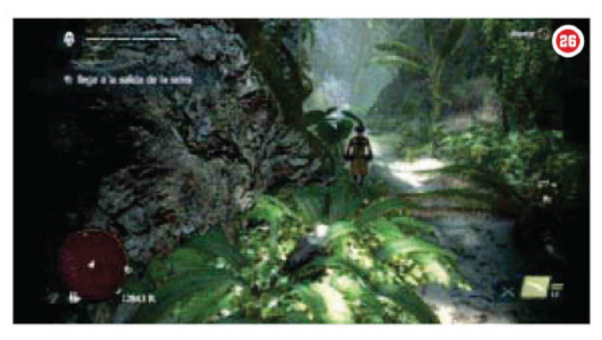
3.6 LA MEJOR DEFENSA

Lo primero es hacerte con la mejora del Jackdaw "artillería pesada". Con ella podrás causar un enorme daño a los barcos muy cercanos si disparas los cañones laterales sin apuntar primero. Explora Laguna Salada para hacerte con algunos ítems, valiosos reales y la piel de los ciervos (con la que podrás desarrollar la mejora "Salud II"). Localiza al enorme Arca del Maestro al noroeste y con el catalejo.

• **Hunde dos barcos en una andanada:** sólo podrás hacer cumplir este objetivo con los cañoneros y usando la artillería pesada en distancias muy cortas. Trata de hacerlo tras la persecución a Arca del Maestro, pero antes debilita un poco a los barcos con el fuego de cañones normales. Maniobra de forma que te encuentres a ambos cañoneros en el mismo lado del Jackdaw. 24

• **Hunde dos barcos con artillería pesada:** si completas al anterior objetivo opcional habrás completado también este. Dos pájaros de un cañonazo. Pero si no lo conseguiste (o quieres repetir), busca las distancias cortas y dispara sin usar el botón L1 de apuntado para hacer más daño. Es muy, muy sencillo y no tendrás ningún problema en conseguirlo. 25





3.7 UN HOMBRE LOCO

Primera visita a la que será tu casa, Gran Inagua. De momento olvida otras actividades exploradoras y céntrate en la misión. Aquí no aprenderás nada nuevo, pero pondrás en práctica tus mejores dotes en el arte del sigilo si quieres cazar a Du Casse. El camino es largo y la selva puede resultar confusa, pero sólo debes centrarte en buscar alternativas de parkour que te permitan avanzar. Examina árboles y ramas y aprovecha las zonas de sigilo para eliminar a los que se interpongan en tu camino.

• **Evita un enfrentamiento abierto:** la única forma de conseguir este objetivo es abusar del método de esconderte entre los arbustos y silbar para atraer a tus presas. Es un poco rollo, pero es muy complicado de todas formas. 26

• **Mata a Du Casse con un asesinato aéreo:** aborda el barco de Du Casse desde el agua y desde el costado que da a mar abierto. Cuando nadie te vea, sube por las cuerdas del mástil que hay más hacia la popa del barco y localiza a Du Casse desde arriba. Tanto si está quieto como si patrulla por la zona. Espera a que quede resaltado y salta sobre él como una pantera. 27

- SECUENCIA 04-

4.1 LA VIEJA CUEVA

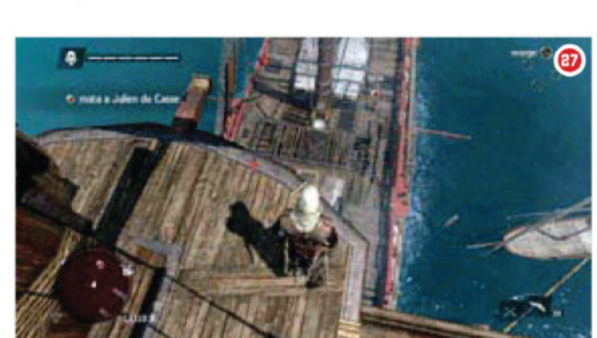
Una "misión" sin nada que hacer (ni objetivos opcionales) en la que se te explicarán varios nuevos conceptos.
Gran Inagua será a partir de ahora tu guarida y podrás mejorarla con diversos edificios si hablas con el tipo que hay en el muelle.
Deja esta actividad para más adelante y céntrate en aprender todo los que James Kidd va a enseñarte sobre las **Cazas Templarías** y las **Estelas Mayas**. En este último caso, deberás subirte a la figura y, usando la Vista de Águila, rotar y hacer girar las marcas del suelo de forma que coincidan con las figuras de piedra resaltadas. Una tarea muy sencilla para un avezado aventurero como tú.

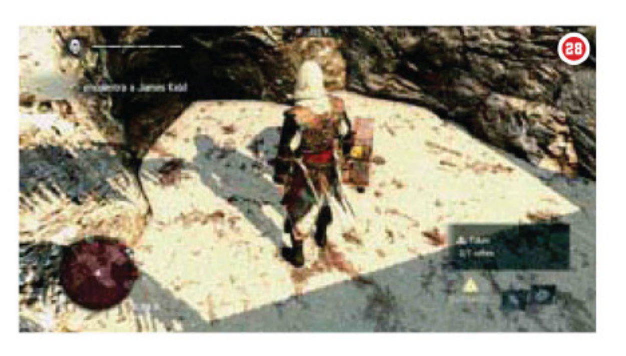
Completar las 4 Cazas Templarias te permitirá conseguir las **4 llaves** que llevan al atuendo Templario y resolver todas las Estelas hará lo propio con el atuendo Maya.

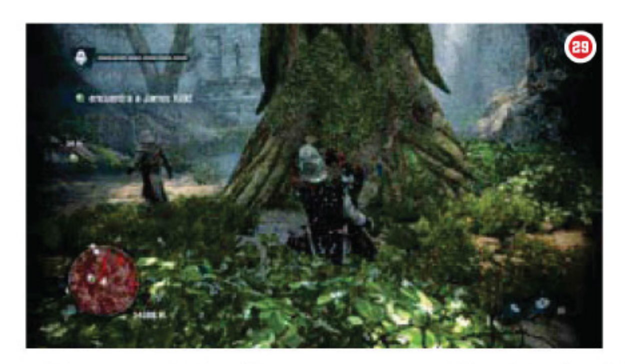
4.2 NADA ES VERDAD

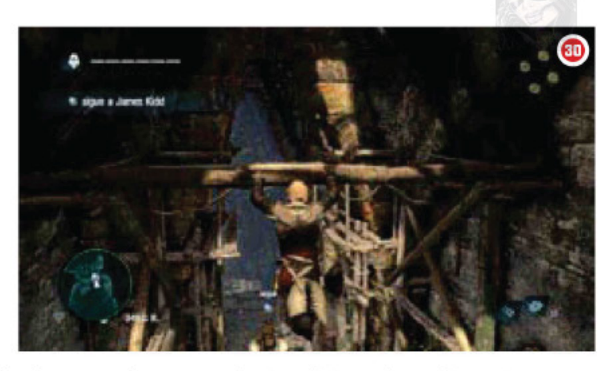
Por fin vas a averiguar de qué va toda esta trama entre Templarios y Asesinos.
Lo único que debes saber en esta misión es que está totalmente prohibido matar a los Asesinos, por lo que debes "equiparte" con los "puños" y nada de pistolas.

• **Abre 4 cofres del tesoro:** dos de estos cofres te los encontrarás prácticamente de frente según avances, pero el primero y el último están más escondidos. 28
Nada más empezar la misión, tírate al agua y nada hasta el extremo izquierdo de la playa para dar con el primero de los cofres. Para encontrar el segundo tendrás que esperar al final. Antes justo de hablar con James Kidd, examina las ruinas que hay a su izquierda, al final de un camino. »









»• **Noquea a 3 Asesinos:** no tendrás que hacer nada especial para completar este objetivo pues deberás noquear a muchos más de 3 para avanzar. Usa los omnipresentes arbustos para cogerlos por la espalda y no dejes de mirar el minimapa para ver que no te vigilan desde la distancia. 29

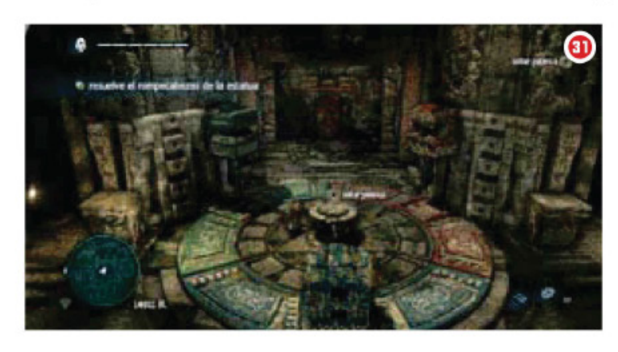
4.3 EL SECRETO ENTERRADO DEL SABIO

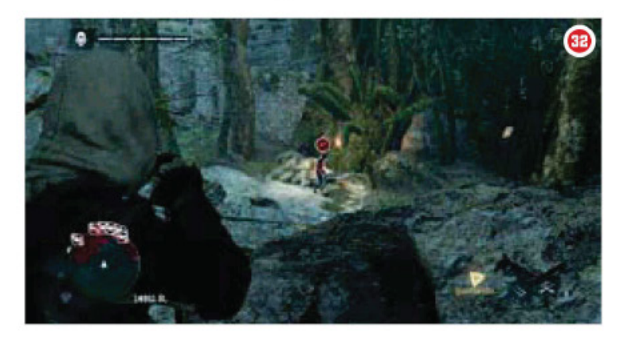
Otra misión sin opcionales. Lo único a tener en cuenta es el puzzle que deberás resolver al final del recuerdo.
Darás con una sala con un circulo giratorio en el medio, cuyas 3 secciones están pintadas de colores diferentes y sobre las que hay 3 piedras, también pintadas. Deberás colocar dichos pedruscos sobre la sección pintada del mismo color, haciendo uso de dos "elevadores" en los extremos y una manivela que hace girar el círculo. Es muy sencillo si tienes en cuenta que ambos elevadores funcionan de forma independiente (es decir, no hace falta que uno esté arriba y el otro abajo).
Para hacerlos subir y bajar, súbete en ellos 30 o en la piedra que hace de contrapeso que hay al lado. Es un puzzle tremendamente sencillo. 31

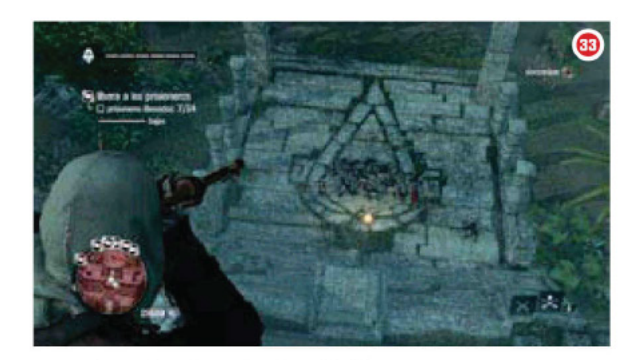
4.4 ACORRALADO Y DESESPERADO

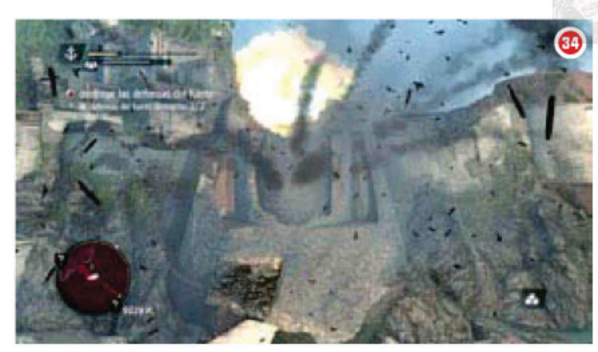
Como principal novedad, **obtendrás la cerbatana** con dos tipos de dardos diferentes. Los narcóticos serán los que más uses y te permitirá dejar inconsciente a guardias desde cierta distancia y durante unos segundos (deberás patearles antes de que despierten para hacer permanente el efecto). Úsala todo lo que quieras y más que en nada, en los guardias que vigilan a Asesinos y piratas. Si hay más de un vigilante, elige bien a quién dejas K.O. primero, aunque normalmente la mejor opción es al que les apunta con armas de fuego.
Al final del recuerdo se te explicará más detenidamente el tema de los Contratos de Asesino. Entre la fauna están los monos capuchinos, que ya puedes aprovechar en cazar para hacerte con la mejora Dardo Enloquecedor II.

• **Usa 8 dardos narcóticos con los guardias:** lo harás sobre la









marcha mientras tratas de liberar a los capturados. No hay mucho más que decir aquí, salvo que tengas especial cuidado con los vigías de las zonas elevadas. Si te localizan, usa las zonas de acecho para desaparecer. (32)

• **Usa 2 dardos enloquecedores con los guardias:** estos dardos provocan que tus enemigos ataquen a lo primero que se ponga a su lado, sea amigo o enemigo.
Como no queremos que se ensañe con los prisioneros, usa los dardos en los dos guardias solitarios que patrullan a izquierda y derecha del primero de los patios, el que está más elevado. Después de observar los efectos de este veneno, elimínalos. (33)

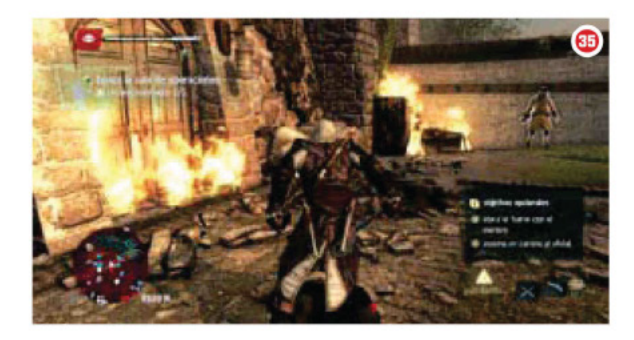
- SECUENCIA 05-

5.1 LOS FUERTES

Aquí se te presenta la posibilidad de **capturar tu primer fuerte marítimo**, el Punta Garico. Una mezcla de batalla naval y a pie (de momento muy sencilla) que te permitirá controlar todo el espacio que hay alrededor de estos fuertes y descubrir islotes, puntos de buceo e ítems a su alrededor (como las atalayas más o menos, pero en el mar).
Es necesario que compres para el Jackdaw **la mejora "mortero"**, el arma definitiva a larga distancia. Una vez hayas conquistado el fuerte, quizás quieras visitar todos los enclaves que se han "abierto" cerca. Es una buena idea.

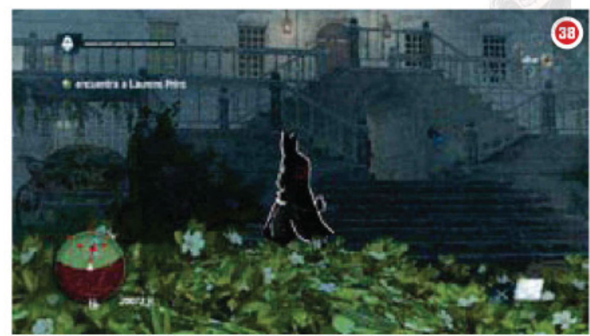
• **Ataca al fuerte con el mortero:** este arma es especialmente destructiva en largas distancias y será la primera que uses a partir de ahora en cuanto divises a lo lejos a tu objetivo. Ojo, porque la munición no es infinita. (34)

• **Asesina en carrera al oficial:** localiza a tu víctima gracias al indicador y sitúate a su mismo nivel, pero manteniendo al menos 30 metros de distancia (35).
Asómate a su posición y busca una ruta en línea recta sin obstáculos que te permita esprintar directo hacia él con las espadas equipadas, para pulsar ■ en cuanto lo tengas delante. Tienes que sincronizar la carrera y el ataque así que, repetimos, que no haya obstáculos. »









» **5.2 VENDEDOR AMBULANTE**

Lo peor de llegar hasta Kingston es que debes pasar cerca de fuerte Navassa. Al ser un enclave de nivel 2 te las verás y desearás para destruir sus defensas y escapar de una pieza si no tienes moderadamente equipado ya a tu barco. Si no es así, trata de pasar lo más alejado de él y a toda velocidad mientras esquivas su fuego de mortero. Ya en Kingston, necesitarás bombas de humo y explorar un poco la ciudad para hacerte con sus numerosos coleccionables, una vez subas a las atalayas.

• **Mata a 4 artilleros:** los artilleros se encuentran en los tejados, por lo que tu seguimiento a Torres y Prins debería ser por lo alto. Sin perderlos de vista, mira siempre al frente y usa la Vista de Águila para localizar a los artilleros. Puedes usar la cerbatana desde lejos si crees que pueden descubrirte al acercarte. 36

• **Mata a 5 guardias aturdidos por bombas de humo:** la mejor opción de eliminar a un buen puñado es justo cuando Prins te descubre. Lanza una bomba entonces y acaba con 2 o 3 de ellos. Luego espera a que acudan algunos refuerzos y repite la misma operación. 37

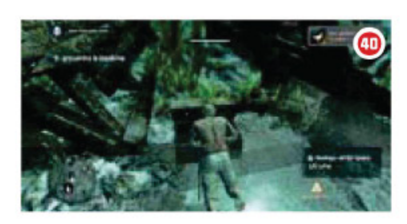
5.3 SIN TRIPULACIÓN

Si has asaltado varios almacenes a estas alturas te sonará la mecánica de este recuerdo. Tu principal objetivo durante los primeros minutos será la campana de alarma. Inutilízala para evitar que todo el mundo se te eche encima si llega el caso de que te descubran.
Una vez eliminada tu presa al final, usa las bombas de humo para dejar atrás a tus perseguidores y utiliza rutas elevadas que pongan metros entre vosotros.

• **Usa 2 dardos narcóticos con los artilleros:** hay 3 torres con artilleros en el campamento. Usa estos dardos contra los que están solos en dos de ellas, no con la pareja de la primera torre que te encuentras (aquí un dardo enloquecedor hace maravillas). 38

• **Usa 2 dardos enloquecedores con los brutos:** no hay muchos en el campamento y suelen estar patrullando, por lo que deberás localizarlos mientras te desplazas por las zonas de acecho y, sobretodo, no eliminarlos accidentalmente por medios más normales. Una vez localizados, usa el disparo automático desde tu escondrijo y disfruta con el caos que creas. 39







- SECUENCIA 06-

6.1 BUCEO EN BUSCA DE MEDICINAS

Antes de comenzar la misión deberás **disponer de 5.000 reales** para la compra de una campana de buceo.
Con ella quedarán a tu disposición las zonas de inmersión con la que localizar sabrosos ítems y, como en este caso, objetos indispensables en la historia.
Ya en el fondo del mar, usa el minimapa para tener claro tus desplazamientos y objetivos. Al principio debes localizar la escotilla de un barco hundido a la izquierda. Ojo a la reserva de oxígeno, ten en cuenta que podrás reponerla en los cubos, la campana y grietas naturales de aire. Antes de finalizar el nivel, examina el cofre que hay más al noroeste, junto a un fragmento del Animus, ya que contiene los planos de la mejora de "casco de elite" para el Jackdaw.

• **Saque 3 cofres del tesoro:** lo mejor es que desvalijes los 3 cofres que hay cerca de la zona donde empiezas, ya que está libre de tiburones y sólo cuenta con unas medusas como amenaza real.
Usa el minimapa en todo momento pero no temas, los cofres están todos lo suficientemente cerca de la campana como para no tener problemas de oxigeno. 40

• **Evita que te ataque un tiburón:** te toparás con un activo grupo al final del recuerdo y la única forma de evitar un mordisco es usar las algas del fondo para ocultarte (como si fueras los arbustos en la superficie). Vigila sus patrones de movimiento, usa las algas siempre y nada a toda velocidad usando R1. 41

6.2 ABOGADO DEL DIABLO

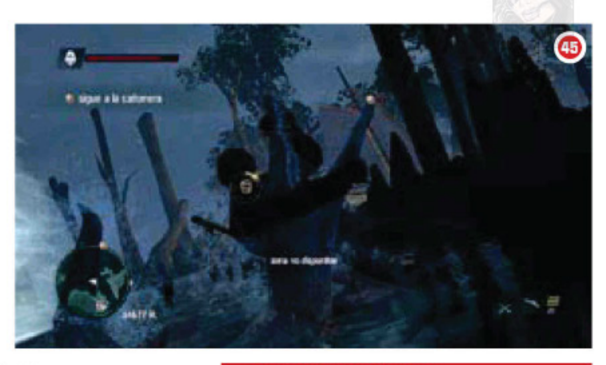
Una de barquitos ahora mientras buscas a Barbanegra. Navega hasta la zona señalada en verde en el mapa (usa Laguna Salada como punto de transporte rápido).
Salvo que hayas pasado muchas horas libres en los mares, será la primera vez que te enfrentes a una fragata, un tipo de embarcación enemiga más dura de pelar. Mucho ojo a la vida de Barbanegra en la breve batalla de Isla Mayaguana (regresa a ella más tarde para hacerte con más coleccionables).

• **Rescata a 5 supervivientes.** Cuando llegues a la zona verde donde se supone está el Queen Anne's Revenge (está más o menos en 880,545), navega sin prisa para dar con 5 náufragos.
Te resultará bastante sencillo, ya que esta zona está plagada de ellos. Hazlo ahora pues contarás con la tranquilidad necesaria. 42

• **Mata a 3 guardias aturdidos por bombas de humo:** el mejor lugar para conseguirlo es en la pelea de Isla Mayaguana. Cuando estés inmerso en ella, corre hacia el centro del mogollón y lanza allí una de tus bombas de humo.
No hay muchos soldados enemigos, por lo que deberías intentarlo al principio de la pelea o puedes quedarte sin presas. 43 »





» 6.3 EL ASEDIO DE CHARLESTOWN

La primera parte exige de cierta pericia con el Jackdaw para pasar por unos estrechos canales. Usa el minimapa para no chocar contra las orillas y evita, por el lado izquierdo, la luz de los campamentos de vigilancia de la ciudad. Cuando te toque ir "a pata", el sigilo es tu mejor aliado, y los asesinatos desde la espalda y en silencio tu única opción. No pierdas de vista nunca a la barca y, en la persecución final, espera hasta la segunda mitad para tratar de coger a tu presa ya que antes es muy difícil y deberás limitarte a esquivar los obstáculos y a los cocodrilos.

• **Usa 3 dardos narcóticos con los cocodrilos:** el mejor momento es cuando Kenway abandona el Jackdaw por segunda vez. Dispondrás de suficiente tiempo, antes de que se escapen tus objetivos, para narcotizar a 3 cocodrilos cercanos. Hazlo ahora, porque luego te será imposible. (44)

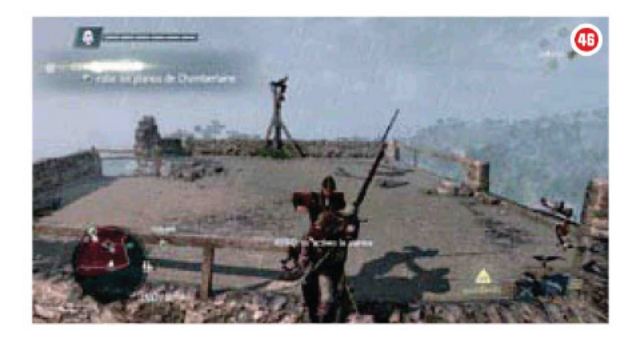
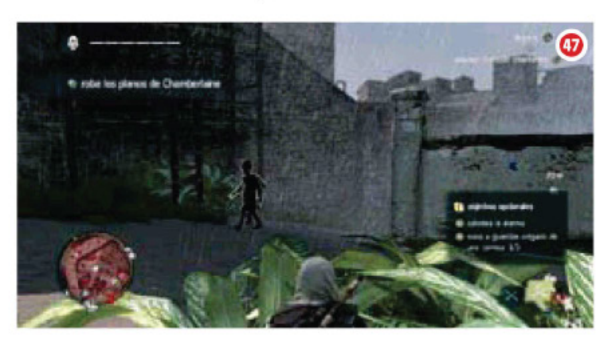
• **Despelleja a un cocodrilo:** una vez dejes "fritos" a los 3 reptiles que te hemos señalado antes, acércate al que está en el lado izquierdo y despelléjalo. Tendrás tiempo suficiente gracias a la charla de tus objetivos con unos guardias cercanos. (45)

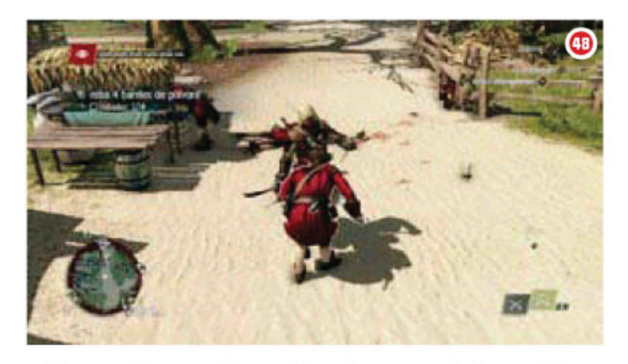
- SECUENCIA 07-

Nota: la solución al problema matemático de las oficinas de Abstergo es: **2-5-7**.

7.1 SOLICITAMOS PARLAMENTO

Una misión bastante complicada y larga. La primera parte debes evitar que te vean, simplemente andando tras el grupo de objetivos pero a una distancia de unos 30 metros (siempre fuera de su zona restringida). A la hora de infíltrate en el fuerte, busca una ruta por el lado norte de la fachada, la que da al mar.
Ya dentro, debes extremar las precauciones con los artilleros que hay al otro lado del patio. No intentes eliminar a todos los guardias, no hace falta y te expondrás demasiado. Una vez abajo, no dudes en inutilizar la campana de alarma para ganar algo de tranquilidad y no tener que empezar de nuevo por un descuido.





• **Mata a 3 guardias colgado de una cornisa:** aprovecha la fase inicial de infiltración en el fuerte, ya que darás con, justamente, 3 guardias durante el ascenso. Ponte debajo de ellos y pulsa ■ cuando el icono de asesinato se ilumine. 46

• **Sabotea la alarma:** al llegar hasta el fondo del patio, espera a que la patrulla del capitán pase de largo y a que el artillero que hay sobre los planos que debes recoger esté de espaldas. Ese es el momento ideal para sabotear la campana desde los arbustos que hay junto a ella. 47

7.2 LA TRAMA DE LA PÓLVORA

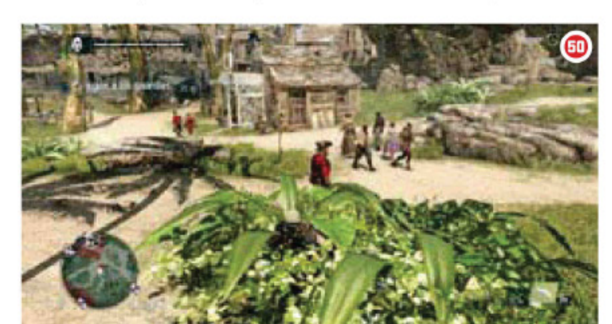
Una misión esta de acción pura donde podrás dejar de lado las sutilezas y la amabilidad. Debes robar 4 barriles del pólvora de distintos puntos de Nassau levemente vigilados. Los puntos del mapa señalan su localización o la entrada a la cueva-almacén donde se encuentran. En principio podrás asaltar estos puntos por las bravas sin muchos problemas si tienes algo de cuidado con los artilleros de las torres vigía. No olvides llevar la cerbatana bien llena.

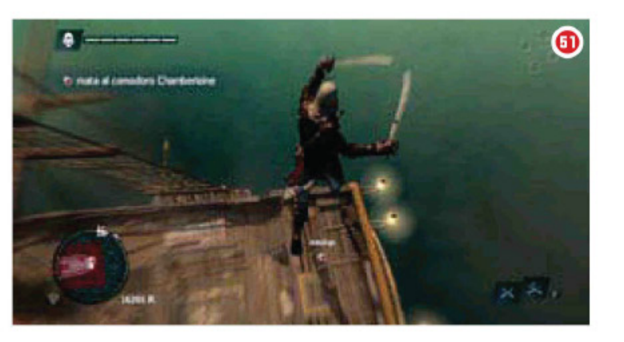
• **Mata a 4 guardias en una racha de asesinatos:** escoge un nutrido grupo de guardias, atrae su atención y sácalos a un lugar despejado y fuera del alcance de los artilleros. Si eres hábil con los contraataques, podrás completar así el objetivo opcional. 48

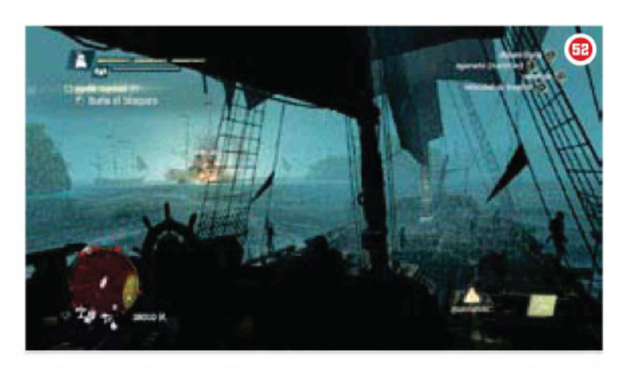
• **Usa la cerbatana 10 veces contra los guardias:** desde distintas zonas de acecho, deja K.O. a los artilleros en sus torres y usa dados enloquecedores en los brutos y capitanes que veas. Habrás cumplido el objetivo de una manera muy sencilla y además disfrutarás de un divertido espectáculo. 49

7.3 COMODORO ELIMINADO

El uso de la Vista de Águila en esta misión de sigilo es fundamental. Mantente siempre alejado de tus objetivos y usa para desplazarte en la primera parte las calles paralelas a su ruta. Al atravesar la zona restringida, encontrarás arbustos y zonas de acecho de sobra si caminas pegado al lado derecho del sendero. »









»• **Mata a 3 guardias desde zonas de acecho:** el primero puede ser nada más empezar la misión, a tu izquierda. Los otros 2 mejor déjalos para el final, cuando el comodoro se dirija a su barco. Atrae a los últimos guardias con silbidos y ejecútalos sin problemas. 50

• **Mata a Chamberlaine con un asesinato aéreo:** sube la barco y trepa por las cuerdas hasta el mástil de proa. A media altura, cambia al del medio y finalmente al de popa. Desciende hasta el mástil que sujeta la vela posterior y espera ahí a que el Comodoro pase debajo de ti. 51

7.4 EL BRULOTE

Para esta misión deberías contar ya con un casco y unos cañones de andanadas bastante mejorados o lo pasarás mal. Si no es así, pasa algún tiempo juntando dinero y materiales para llevar a cabo las mejoras. Ya en el mar, mucho ojo cuando dispares cerca del brulote, pues es fácil acertarle por error con tanto caos. Cuando este alcance su objetivo, despliega las velas y aléjate de la zona a toda velocidad hasta que acabe la misión.

• **Usa el mortero para hundir 3 barcos:** la mejor y más segura oportunidad es justo al principio, cuando localizas a lo lejos a la armada británica. Dispara con precisión y no pares hasta que los tengas encima, centrándote en las goletas y cañoneros, ya que caerán con más facilidad. 52

• **Usa un barril de fuego para hundir un barco:** tras la explosión, no salgas corriendo tan pronto y deja tocado a cañonazos a algunos de los barcos que te rodean. Luego sitúate delante de él y lanza un barril de fuego para rematarlo. Hay mucho barco en esa secuencia con los que cebarte, así que no es tan difícil. 53

- SECUENCIA 08-

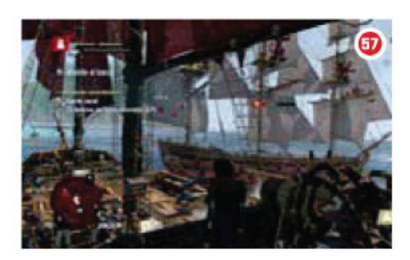
8.1 NO LO PONGAS FÁCIL

Esta misión se desarrolla en un lugar que no podrás visitar más, pero por suerte no hay coleccionable alguno.
La primera parte es muy sencilla, de persecución en silencio, gracias a las numerosas zonas de acecho y evidentísimas rutas paralelas a tus objetivos.











Al final, cuando todo estalle por los aires, corre de frente usando tu habilidad parkour en dirección al Jackdaw para luego enfrentarte al navío de guerra. Trata de "ablandarlo" primero con el mortero y siempre procurando que él no esté de lado a ti, para evitar que te haga trizas con sus tremendas andanadas de cañones.

• **Mata a 4 guardias:** tendrás "a huevo" la consecución de este objetivo en la primera parte de la misión.
Deja que tus objetivos vayan siempre unos metros por delante y luego ejecuta a los guardias inmóviles desde seguras zonas de acecho. 54

• **Incapacita al navío de guerra con artillería pesada:** esta opción sólo es factible si el casco del Jackdaw está suficientemente reforzado. Si no es así, es casi un suicidio. Ablanda primero desde lejos al navío, y luego corre a situarte a unos pocos metros para poder usar la artillería pesada. 55

8.2 BASTARDOS VANIDOSOS

Sigue a Vane hasta que se pare en alta mar y examina con el catalejo al barco de su derecha para dar con el Royal African Pearl. Cuando Vane se quede varado, no pierdas ni un segundo en ir a su rescate y olvida a tu presa durante unos segundos.

• **Usa las defensas del fuerte para hundir un barco:** para conseguirlo, antes deberás haber conquistado el fuerte de Cabo de Cruz (nivel 2). Si es así, una vez el Pearl esté detenido, destruye a todos los barcos enemigos menos a uno o dos. Haz que te sigan hasta las inmediaciones del fuerte y ablándalos un poco para que el fuego de tu fortaleza los hunda irremisiblemente. 56

• **Daña al Royal African Pearl con un espolón mejorado:** para ello, antes debes contar con dicha mejora, obviamente. Durante la persecución, ralentízalo con el cañón de proa y luego embístelo de costado. Procura no dañarlo mucho antes o lo mandarás al fondo del mar con la embestida. 57

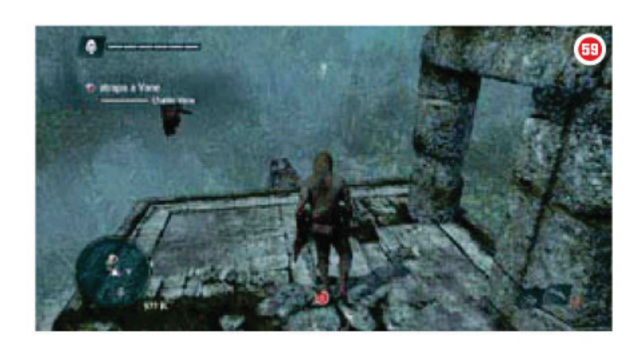
8.3 ABANDONADO

Un poco más y te dejan en paños menores... Bueno, aquí tu principal complicación es Vane. En los dos lugares donde te ataca deberás avanzar hacia él mientras buscas refugio en las paredes derruidas de su alrededor.
Salta de una a otra sólo cuando haya disparado su pistola y esté preparando el lanzamiento de las granadas. Sabrás cuando es el momento adecuado gracias a los iconos sobre su cabeza. Si te sincronizas con las 2 atalayas, puedes aprovechar para conseguir el mapa del tesoro de esta Isla de Providencia.

• **Despelleja a 3 animales:** lamentablemente los únicos animales que encontrarás son peligrosos jaguares negros. Localízalos durante la primera persecución con la Vista de Águila y espérales en zonas de acecho para saltar sobre ellos. Cualquier otro método es demasiado peligroso. 58

• **Mata a Vane con un asesinato aéreo:** en el segundo enfrentamiento, avanza hacia él por el lado derecho, y verás una serie de columnas y paredes en ese lado que te permitirán ascender por encima de él hasta una atalaya. Sincronízate y luego salta sobre tu ex-compañero. 59

»





- SECUENCIA 09-

9.1 IMAGINA MI SORPRESA

Nueva incursión en territorio enemigo. Los dardos enloquecedores pueden hacerte enormes favores durante la primera parte de la misión, por lo que deberás asegurarte de llevar una buena provisión. La segunda parte es más complicada, pero durante el seguimiento puedes contratar el servicio de las señoritas de la calle para pasar completamente desapercibido.

• **Sabotea 2 campanas de alarma:** entra en el campamento enemigo por la puerta noroeste para estar cerca de la primera campana. Para la segunda, sal a la calle y busca casi en la esquina sudeste un muro bajo por el que trepar y llegar a la segunda con facilidad. 60

• **Mata a 4 brutos:** para completar esta tarea debes entretenerte en el campamento y usar todas las zonas de acecho. Allí encontrarás 3. El último está justo al final del nivel, cuando debes salir huyendo. En lugar de tirarte al mar, gira a la izquierda y encontrarás una pareja de estos grandullones. 61

9.2 LA CONFIANZA SE GANA

Para esta misión, como con casi todas en las que el sigilo es fundamental, deberás ir bien pertrechado de dardos, de los dos tipos.
Usa y abusa de los enloquecedores cuando veas que hay más de dos guardias juntos o cuando sean una pareja pero cada uno esté mirando hacia un lado. Mucho cuidado con los 2 o 3 vigías de las torres. Pueden aguarte la fiesta a poco que te despistes.

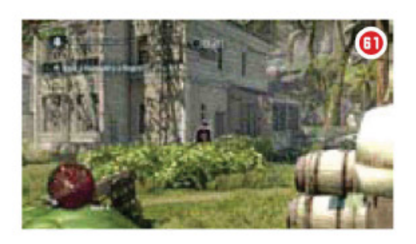
• **Libera a 2 grupos de piratas:** mucho cuidado al acercarte a los captores de los piratas. Si oyen una voz de alarma o te ven, acabarán con ellos inmediatamente. Usa los dardos narcóticos con los artilleros. 62

• **Mata a Cockkram y Burguess con un asesinato doble:** esto sólo será posible durante los segundos posteriores a que los localices y desde una posición elevada. El mejor sitio es desde el árbol que hay al final de la hilera de casas blancas que en el lado izquierdo. Cuando estén junto a la mesa de madera, salta sobre ellos. 63

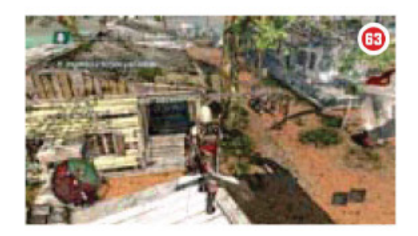
- SECUENCIA 10-

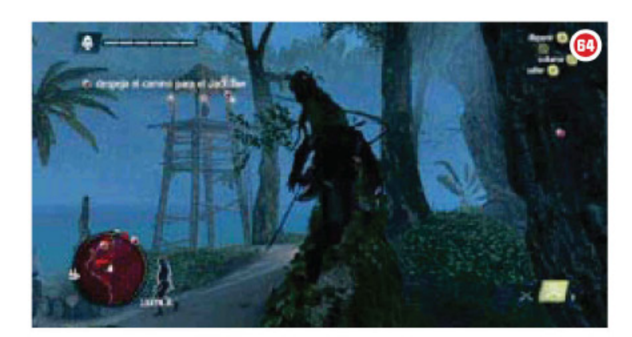
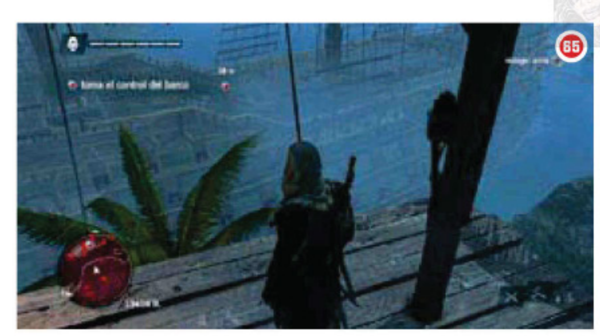
10.1 JUGADA DE BLACK BART

Un nuevo mix de mar y tierra, pero de noche. En tu primera incursión a la playa, bordéala a nado hacia la izquierda hasta







llegar a la primera torre vigía para evitar algunos guardias. Ya de nuevo en el Jackdaw, navega despacio y no pierdas de vista el minimapa para evitar los desfiladeros de rocas y los barcos portugueses.

• **Evita un enfrentamiento abierto:** en la segunda y última visita a tierra, permanece al principio en la zona de acecho pegada a la roca y luego usa los árboles, incluidos los que están en la misma arena, para llegar al vigía sin ser visto. 64

• **Mata al capitán usando un columpio de cuerda:** por "columpio" se refiere a la cuerda que hay en la última torre vigía. Localiza desde allí al capitán en el barco que tienes enfrente y úsala para caer sobre él justo a tiempo. Mueve el stick derecho para no perderlo de vista y que quede señalado como "presa". 65

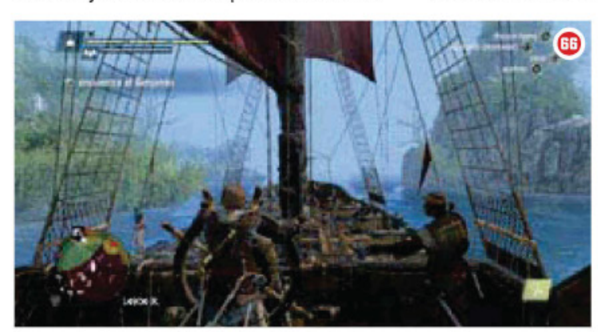
10.2 CAOS Y ASESINATO

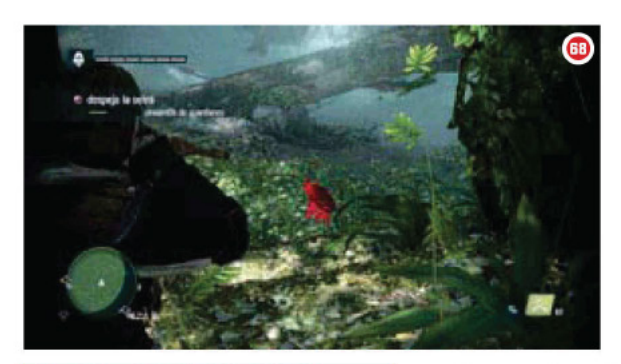
La batalla naval que hay al principio del nivel requiere de cierta potencia de fuego y munición de mortero, tenlo en cuenta antes de zarpar. Cuando consigas localizar el barco de Hornigold, céntrate en él únicamente y obvia los demás navíos para que pases automáticamente a la siguiente sección, en la isla de Santillana. En ella no es necesario que seas silencioso y, además, el número de enemigos es suficientemente bajo como para no correr demasiado peligro.

• **Evita entrar en combate mientras buscas a Hornigold:** una tarea complicada mientras rodeas la costa de Santillana. Usa tu minimapa continuamente para ver hacia donde miran los barcos enemigos y evitar de este modo ser detectado. Tendrás que actuar como cuando vas a pie. Parándote en el momento adecuado y proseguir cuando tu enemigo se dé la vuelta y cambie de rumbo. Avanza por el lado sudeste de la isla. 66

• **Mata a Hornigold con un asesinato aéreo:** el único lugar que te permitirá llevar a cabo esta hazaña es la atalaya que está justo encima de Hornigold. Para trepar hasta ella, rodea el "fuerte maya" por fuera del todo y asciende por la pared en la que está situada la atalaya. Cuidado con el guardia que hay abajo, a la derecha. 67

»





10.3 EL OBSERVATORIO

En este nivel te enfrentarás a los Guardianes. Unos indígenas que tienen una manera de luchar muy diferente. Esperan escondidos, en su mayor parte en zonas de acecho y equipados con cerbatanas, a que alguien se acerque. Y entonces disparan produciendo un enorme daño. Para localizarlos tendrás que usar continuamente la Vista de Águila. Y luego aturdirlos con tu cerbatana.
No te preocupes por los dardos, los Guardianes abatidos te proveerán abundantemente. Para escapar del Observatorio, usa la pared y cornisas del lado derecho de la estancia. Esta era la última localización por desbloquear, por lo que a partir de ahora todo el Caribe está disponible para ti.

• **Incapacita a todos los guardianes estando desarmado:** simplemente debes dejar de lado todas las armas letales y usar sólo tus puños y la cerbatana con dardos narcóticos. No olvides dejarlos K.O. del todo con una buena patada. 68

• **Incapacita a 5 guardianes desde zonas de acecho:** elige a los que están solos y, sobretodo, que no miren hacia a ti, ya que te detectarán aunque estés oculto si se acercan mucho. Te resultará más sencillo en la segunda y tercera tanda de "limpiezas". 69

- SECUENCIA 11-

Nota: la solución a los puzzles numéricos de Abstergo son: **3-5-7-7 y 3-7-7-7**.

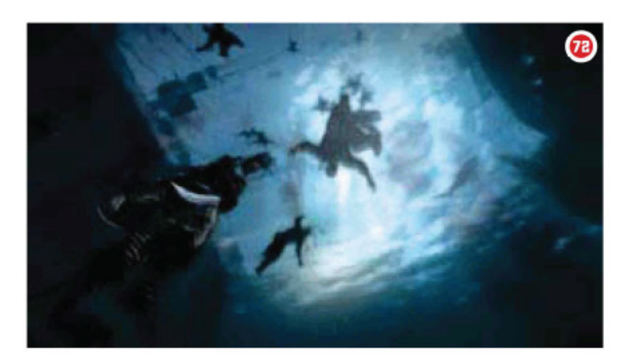
11.1 SUFRIR SIN MORIR

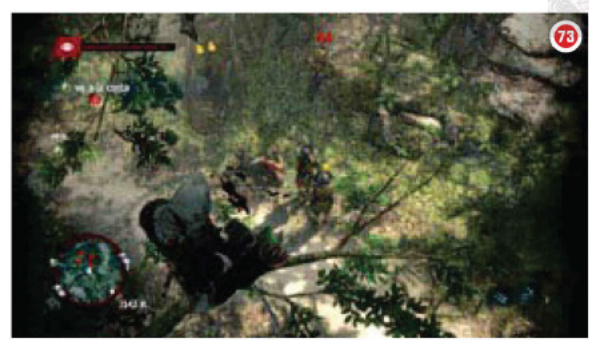
Durante esta misión no dispondrás del equipamiento habitual de Kenway, salvo las cuchillas y la cerbatana, así que el sigilo máximo es la mejor recomendación que podemos hacerte.
Las luchas contra varios guardias a la vez sin contar con espadas ni bombas de humo pueden hacerse muy cuesta arriba. Te avisamos. Busca siempre las zonas de acecho que proporcionan los arbustos y, en la segunda parte, los tejados. No olvides los dardos enloquecedores, pueden ayudarte mucho en grupos de vigilantes numerosos.

• **Sabotea 3 campanas de alarma:** una tarea ardua, ya que exigirá que elimines a to-









dos los guardias que hay alrededor de ellas. La primera y última son sencillas, pero la segunda requiere que los elimines en un orden determinado, por culpa del tipo que hace guardia. Usa el heno cercano y los arbustos para quitarte de en medio a los estáticos y deja al patrullante para el final. 70

• **Visita a dos viejas amistades:** la primera “amistad” que buscas está metida en una jaula colgante justo al lado de la enorme bandera británica que hay junto a la segunda de las campanas.
Acércate para oír a Kenway despedirse pertinentemente. Podrás localizar al segundo en una de las celdas del interior, en la sala donde hay tres guardias. 71

11.2 DELIRIO

Esta extraña misión no es tal, simplemente es una secuencia en la que tendrás muy poco que hacer, salvo flipar con lo que se le pasa por la cabeza a Kenway. Por supuesto, no hay ni objetivos opcionales ni objetos que recoger. 72

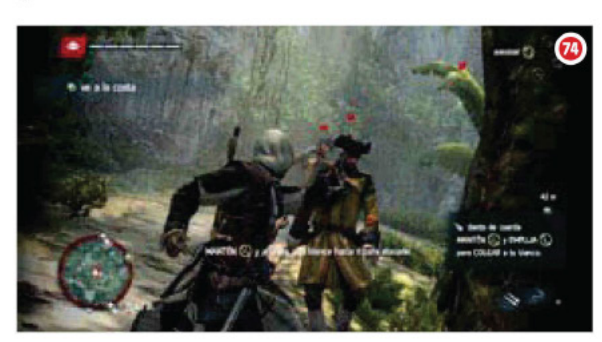
11.3 TODO ESTÁ PERMITIDO

Un poco tarde pero por fin te dejarán usar un artilugio que te sonará: el dardo de cuerda. Este arma te permitirá desarmar las defensas de muchos enemigos y ejecutarlos de formas muy creativas. Es una pena que hayan tardado tanto en dártela...
En la batalla de la playa usa las bombas de humo para no verte peligrosamente superado en número.

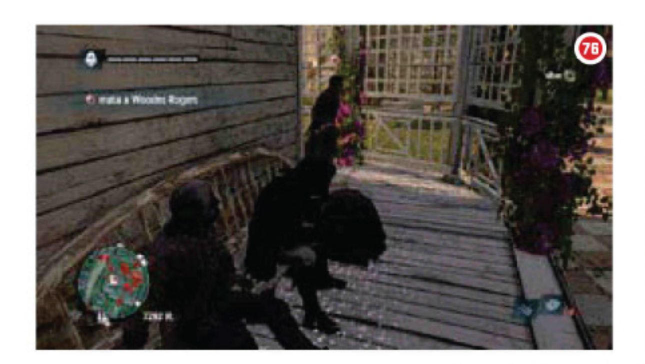
• **Usa el dardo de cuerda para colgar a dos guardias.** El momento ideal para tratar de cumplir este objetivo es nada más encontrarte con el primer grupo de enemigos. Cuando lo hagas, sube a un árbol y aproxímate a ellos desde las alturas. Procura completar este objetivo ahora, ya que en la playa la presencia de artilleros hará la tarea mucho más difícil. 73

• **Usa el dardo de cuerda para tirar de 3 guardias:** al contrario de lo que ocurría en el objetivo anterior, para completar este lo mejor es intentarlo la batalla de la playa, ya que son acciones muy rápidas y directas que no requerirán que haya ningún tipo de tranquilidad a tu alrededor. 74

»






76


77

»- SECUENCIA 12-

12.1 SE ACABÓ EL GOBERNADOR

Para seguir al diplomático, lo mejor que puedes hacer es usar los tejados y la Vista de Águila. Ve siempre a su altura o un poco por detrás, pero sin perder de vista el minimapa y la localización de posibles artilleros (ya sabes, usa la cerbatana contra ellos).
Para escapar de la fiesta al final del nivel, sal corriendo a la izquierda desde el banco y elimina al único guardia que hay.

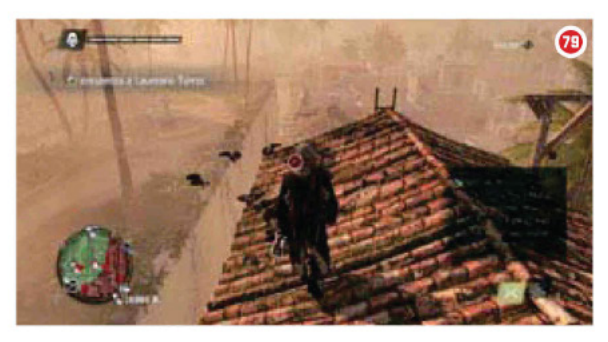
• **Mata al diplomático desde un fardo de heno:** síguele siempre de cerca y a su altura y espera a que, tras un par de minutos, se detenga justo al lado de un fardo de heno como el que andas buscando. No estará allí mucho tiempo, pero el suficiente para que te dejes caer a su interior y ejecutes el asesinato por la espalda. 75

• **Mata a Rogers desde un banco:** este objetivo no puede ser más sencillo, y más a estas alturas de la película.
Nada más retomes el control en la fiesta, camina hacia la izquierda y enseguida localizarás un banco en el que sentarte y de este modo pasar desapercibido. Espera pacientemente un ratito cómodamente sentado hasta que Rogers pase junto a ti y asesínalo cuando quede resaltado. 76

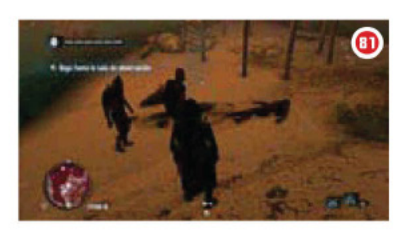
12.2 INFORTUNIO REAL

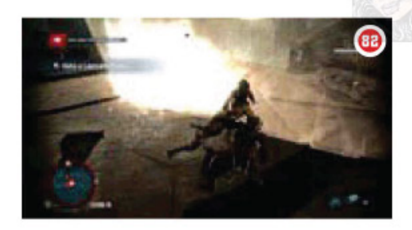
La batalla naval final puede ser muy complicada si el Jackdaw no tiene notablemente mejorado su casco y el mortero. Ya sabes lo que tienes que hacer si no lo has hecho ya.
Para que todo salga bien, deberás centrarte exclusivamente en el barco de Roberts, y cuanto desde más lejos y antes de ataques, mejor. Recuerda utilizar el mortero nada más divisarlo.
Procura colocarte en su retaguardia, ya que si te pilla de costado puede hacerte muchísimo daño con los numerosísimos de cañones de andanadas que monta.
En cuanto esté disponible para abordar (no debes hundirlo antes), hazlo y olvídate de los demás.


78


79







• **Mata a ocho guardias destruyendo barriles de pólvora:** la mejor ocasión está nada más pisar la isla. Camina oculto por el lado izquierdo hasta que veas a dos soldados junto a unos barriles de pólvora. Lanza un dardo enloquecedor a uno de ellos (o atácalo directamente) y todos los soldados que hay alrededor (más de 8) se acercarán a ayudar. Espera que estén junto a los barriles y dispara...¡booom! 77

• **Usa el dardo de cuerda para matar a Roberts:** durante el abordaje, dirígete directamente las mástil de popa del barco del Royal Fortune. Desde él podrás ejecutar el ataque requerido sobre Roberts sin problemas. 78

12.3 SANGRE MANCHADA

La Habana está bajo toque de queda, por lo que cualquier soldado que te vea será un problema. Para evitarlo, desplázate por los tejados. No olvides llevar encima balas en abundancia para el final del nivel. Si te equipas con más armas de fuego (desarrollando las mejoras necesarias, claro) o compras unas más potentes, mucho mejor.

El enfrentamiento final con El Tiburón requiere de pistolas, ya que es lo único que puede dañarlo. También puedes aprovechar y disparar contra los barriles de pólvora que hay en el patio si lo ves cerca de ellos. Usa a los soldados raso de escudos humanos cuando lo veas apuntar y luego líbrate de ellos rápidamente usando bombas de humo. Hay más munición en las cajas de tu alrededor.

• **Evita un enfrentamiento abierto:** durante la primera parte de la misión, usa exclusivamente los tejados y emplea la cerbatana contra los artilleros que vigilan desde ellos. Los localizarás mejor mediante el minimapa. 79

• **Usa a 2 guardias como escudos humanos:** esto sólo será posible durante el enfrentamiento con El Tiburón. Procura tener cerca soldados rasos (vivos, claro) cuando veas que está a punto de dispararte y agarra a uno pulsando ✖. Muy sencillo. 80

12.4 SIEMPRE A LA CONTRA

La parte más peliaguda es al final del recuerdo, en la sala del Observatorio. Para llegar hasta Torres, deberás usar las plataformas y cornisas móviles. Especial cuidado deberás tener a la hora de escalar la pared de la que sale el rayo desintegrador. Localiza de antemano a qué lugar quieres ir, y espera a que esté desactivado. Para acabar con tu archienemigo, salta y asesina desde la fina pasarela que une los dos pilares móviles finales, en el momento en el que el rayo que hay sobre él desaparezca.

• **Libera a 7 rehenes:** todos los prisioneros, salvo el primer grupo (en la playa) están en la zona inicial de las cuevas. Localízalos con la Vista de Águila y acaba con sus captores usando la cerbatana como medida de aproximación segura. 81

• **Usa las defensas del Observatorio para matar a 4 guardias:** nada más llegar a la estancia principal se te echarán encima un buen grupo de soldados españoles. Espera a que ataquen y contraataca en el momento preciso con ● y luego pulsa ✖ para lanzarlos contra las barreras. No tendrás muchas oportunidades, así que procura hacerlo cerca de las mismas. 82



Otras Actividades Caribeñas

El mundo de *Assasin's Creed IV* puede resultar apabullante debido a la ingente cantidad de cosas que se pueden hacer y que pueden completarse a medida que se desarrolla la historia principal y en paralelo. He aquí una descripción:

• **Contratos de Asesinos:** mini misiones de asesinato o cualquier otra actividad delictiva repartidos por todo el Caribe. Resultan divertidas y obtendrás dinero fácilmente (**1.000 reales**) con cada uno de los 30 Contratos que hay. ❶

• **Contratos navales:** si cumples con los requisitos que se te piden en cada uno de ellos podrás ganar entre **1.200 y 2.400 reales**, así como abundante cargamento. Todos consistirán en el abordaje de un barco determinado o la destrucción de algún otro. **Si completas los 15 conseguirás unas pistolas muy especiales**.

• **Cazas Templarias:** puedes dedicarte a completar 4 cazas (con 4 misiones cada una, independientes) para obtener sendas llaves y conseguir el atuendo Templario que hay en la mansión de Gran Inagua. Aunque los símbolos aparecen en el mapa, así tienes la isla y su localización:

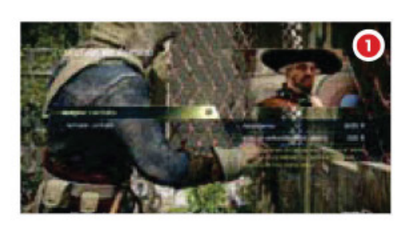
1. **Opía Apito:** Estrecho de las Caimán, Gran Caimán e Isla de Pinos.
2. **Antó:** Kingston.
3. **Vance Travers:** Nasáu.
4. **Rhonda Dinsmore:** La Habana.

• **Fuertes navales:** estas 11 fortalezas vigilan distintas zonas del océano y **conquistarlas hará que se revelen todos los coleccionables** de su alrededor, así como nuevas localizaciones opcionales (islas y zonas de buceo), como si de atalayas se tratase. Primero deberás destruir todas sus defensas desde el Jackdaw, y luego conquistarlas a pie matando al cabecilla. Las estrellas que coronan su símbolo en el mapa (de 1 a 3) indican el nivel de dificultad. ❷

• **Zonas de buceo y cuevas:** ❸ con la ayuda de la campana de buceo que compras en la Secuencia podrás sumergirte en las profundidades del océano en busca de tesoros en forma de oro o planos de elite para el Jackdaw. También darás con **Fragmentos del Animus** y otros coleccionables. Pero a la complicación de la falta de oxígeno, que podrás suplir con los cubos y grietas del fondo, hay que añadir la presencia de medusas, morenas y tiburones de toda clase. Para evitar a los escualos, bucea entre las algas para no ser detectado. Te indicamos en qué lugares encontrarás algún tipo de **Plano de élite** y cuál de ellos:

- **Cavernas del Ojo del Diablo:** cañones ligeros.
- **El agujero azul:** cañones de andanada.
- **Petit Caverne:** reserva de artillería pesada.
- **Ruinas de Kanah:** balas de cañón.
- **Hundimiento de la Concepción:** espolón.
- **San Juan:** barriles de fuego
- **San Ignacio:** casco.

• **Almacenes:** en ciertas islas verás el símbolo que señala la existencia de estos valiosos lugares. Edificios muy bien vigilados que atesoran dinero y grandes cantidades de mate-


❶


❷


❸

riales necesarios para las mejoras de tu navío, además de ron y azúcar. Antes de poder entrar deberás localizar al soldado que tiene la llave. Para distinguirlo entre el resto de guardianes usa tu Vista de Águila. Acaba con él o róbasela y úsala para arrasar con todo lo que el almacén guarde. Una forma rápida de conseguir valiosos materiales.

• **Caza y pesca:** el que te entretengas con la fauna tiene como objetivo poder **fabricar munición y mejoras en el equipamiento** de Kenway. Aquí tienes las razas y su localización (en el mar indicamos la zona donde es más probable verlos): 4

- **Mono Capuchino:** Misteriosa, Tulum y New Bone.
- **Jutía:** Estrecho de las Caimán, Long Bay, Jingüey.
- **Ocelote:** San Andrés, Cumberland.
- **Mono aullador:** Kingston, Cabo de Buenavista, Príncipe, Long Bay, Isla del Gato.
- **Jaguar Negro:** Isla de Pinos, Providencia.
- **Mono aullador rojo:** Providencia.
- **Jaguar blanco:** Gran Inagua, Estrecho de las Caimán.
- **Cocodrilo:** Nasáu, Matanzas, Tulum, Long Bay, Providencia.
- **Conejo:** Nasáu, Kingston.
- **Iguana verde:** Isla de Ábaco, San Andrés.
- **Ciervo:** Kingston, Santillana, Laguna Salada, Príncipe.
- **Jabalí:** Nasáu, Isla Mayaguana, Buenavista, Gran Inagua.
- **Jaguar negro:** Isla de Pinos, Providencia.
- **Tiburón martillo:** Eleuthera, Gibara.
- **Tiburón lamia:** Tortugas Secas, Eleuthera, Gibara, Punta Guarico.
- **Tiburón blanco:** Serranilla, Charlotte.
- **Ballena asesina:** Contoy, Cruz
- **Ballena jorobada:** Cruz, Chinchorro, Navassa, Castillo de Jagua.
- **Ballena blanca:** en cualquier zona.

• **Tabernas:** además de lugar para reclutar lobos de mar, también podrás jugar aquí a 3 minijuegos con los que ganar (o perder) algo de dinero.

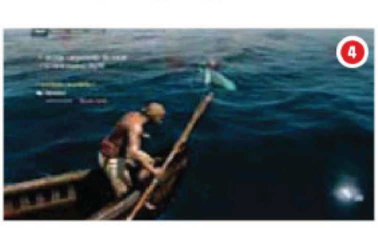
• **Guarida de Gran Inagua:** podrás invertir dinero en mejorar en tu base de operaciones, con diversas edificaciones, figuras y mejoras estéticas.
Aunque es algo que sólo deberías hacer una vez tengas a tope tu equipamiento y el del Jackdaw. 5

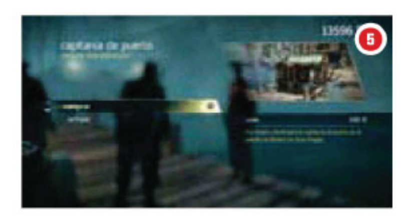
• **Caza de Superbarcos:** hay 4 supernavíos repartidos por el mar del Caribe que requerirán por tu parte una pericia máxima con el timón y la armas. De hecho, no te recomendamos que intentes su caza a menos que tengas todas o casi todas mejoras elite ya instaladas en tu Jackdaw. Estos son los 4 magníficos y las zonas por las que navegan: 10

- **HMS Prince:** Navassa.
- **Los Hermanos de Sangre:** Eleuthera.
- **La Dama Negra:** Serranilla.
- **El Impoluto:** Tortugas Secas.

• **Flota de Kenway:** según abordes barcos podrás elegir enviarlos a tu propia flota. Desde el camarote del Jackdaw puedes gestionar y organizar tu grupo de barcos de forma que te consigan jugosas ganancias dinerarias.
Un trabajo que te puede llevar horas y horas de planificación, pero muy rentable.

• **Retos de Abstergo:** podrás consultar la lista en el menú del botón Start. Trata de superarlos realizando las acciones que te indican en detalle. Obtendrás trucos, retratos, emblemas y títulos para el modo Multijugador 6.







COLECCIONABLES

Hay multitud de ítems coleccionables en el Caribe y la tarea de recolectarlos todos es titánica. Para lograrlo tu mejor aliado será el mapa ya que, una vez descubierto (mediante atalayas en tierra y fuertes navales en mar) te mostrará la localización de todos ellos, a excepción de los tesoros. Para llevar la cuenta de los que hay y ya has recogido, pulsa R2 en cada una de las islas para repasar un listado.

• **Fragmentos del Animus:** estos brillantes destellos suelen estar localizados en sitios difíciles de acceder. A veces tendrás que tirarte desde una atalaya o lugar elevado para cogerlos. 1

• **Cofres:** los hay por todos lados (hasta en mini-islas en alta mar) y contienen reales o baratijas que automáticamente se convierten en dinero. 2

• **Manuscritos:** partes del manuscrito de Voynich que podrás leer en la base de datos del Animus (aparecen como "secretos" en la lista al pulsar R2). Están custodiados. 3



• **Mapas del tesoro:** una vez recogidos podrás ver un dibujo y unas coordenadas del lugar donde hay enterrado un cofre (busca las coordenadas en el mapa del juego, el del botón Select). 4

• **Piedras maya:** las obtendrás al solucionar las Estelas Mayas. Obtendrás el atuendo Maya de la mansión de Gran Inagua si las recoges todas. 5

• **Partituras:** flotan sobre tejados de casas y te costará alcanzarlas. Proveen de nuevas canciones para la tripulación de tu barco.

• **Cartas:** desvelan la vida de uno de los Sabios y podrás leerlas desde la base de datos del Animus. 6

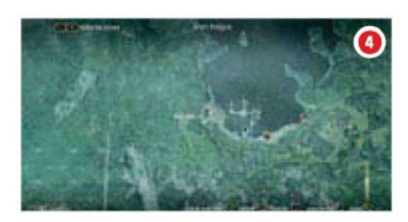
• **Tesoros:** contienen planos de diseño de élite para las distintas mejoras de tu barco y abundante dinero. Aquí tienes



una lista con el lugar donde se encuentra el mapa, la localización del tesoro al que conducen y si ocultan algún plano de diseño de élite 7:

- **Estrecho de las Caimán / Petite Caverne:** plano reserva de artillería pesada de élite.
- **La Habana / La Habana**
- **Gran Inagua / Nasáu**
- **Isla de Ábaco / Laguna salada**
- **Isla de San Andrés / Isla de Ábaco**
- **Isla de Providencia / Long Bay**
- **Cabo de Buenavista / Cabo de Buenavista**
- **Bahía Cumberland / Isla de Pinos**
- **Cayo Ambergris / Misteriosa:** plano artillería pesada de élite.
- **Isla de Pinos / Estrecho de las Caimán**
- **Isla Mayaguana / Isla de San Andrés:** planos arpón de élite.
- **Santillana / San Juan:** plano barriles de fuego de élite.









- **Ille a Vache / Jigüey**
- **Bahía de Anotto / Príncipe**
- **Misteriosa / Kingston**
- **Tortuga / Matanzas:** plano reserva mortero de élite.
- **Corozal / Cayo Ambergris**
- **Laguna Salada / New Bone**
- **Petite Caverne / Tulum**
- **Flota de Kenway / Bahía Cumberland**
- **Flota de Kenway / Bahía de Anotto**
- **Flota de Kenway / Isla de Providencia:** plano reserva barriles de fuego de élite.

• Post It: 20 papelitos azules con breves párrafos. Los conseguirás en las oficinas de Abstergo Entertaiment, en el presente. Para buscarlos, sal del Animus y activa el mapa. Aparecerán señalados en él. 8

• Ordenadores para piratear: igual que los "post it", tendrás señalados los 33 en el mapa. Debes superar puzzles de alguno de los 3 tipos que has visto en la aventura: esferas, flujos de datos y números primos). 9





• Atuendos: presiona start y ve al menú de "Mejoras de Edward". Aquí encontrarás instrucciones claras de cómo conseguirlos. También podrás consultar los requisitos en las tiendas, cuando intentas comprarlos. 10

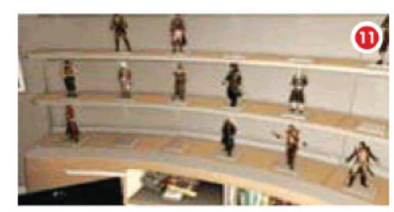
• Figuras: son estatuillas que irán apareciendo en la estantería de tu oficina en Abstergo Entertaiment según realices algunas tareas. Aquí está la lista completa 11:

- **Eduard Kenway:** completa los recuerdos de la Secuencia 1.
- **Laureano Torres:** completa los recuerdos de la Secuencia 2.
- **Calicó Jack:** completa los recuerdos de la Secuencia 3.
- **James Kid:** completa los recuerdos de la Secuencia 4.
- **Laurens Prins:** completa los recuerdos de la Secuencia 5.
- **Stede Bonnet:** completa los recuerdos de la Secuencia 6.
- **Charles Vane:** completa los recuerdos de la Secuencia 7.
- **Barbanegra:** completa los recuerdos de la Secuencia 8.





- **Bartholomew "Black Bart" Roberts:** completa todos los recuerdos de la Secuencia 9.
- **Benjamin Hornigold:** completa todos los recuerdos de la Secuencia 10.
- **Anne Bonny:** completa los recuerdos de la Secuencia 11.
- **Woodes Rogers:** completa los recuerdos de la Secuencia 12.
- **Caballero Edward:** completa el Epílogo.
- **Armadura Maya:** consigue el atuendo Maya.
- **Armadura templaria:** tienes que conseguir el atuendo Templario.
- **La rebelde:** completa 20 sesiones multijugador usando este personaje.
- **El mercenario:** completa 20 sesiones multijugador usando este personaje.
- **Lady Black:** completa 20 sesiones multijugador usando este personaje.
- **El dandi:** completa 20 sesiones multi con este personaje.
- **El duelista:** completa 20 sesiones multijugador usando este personaje.





TROFEOS

BRONCE:

• **Uno no nace héroe:** completa la Secuencia de recuerdos 1. Avanza en la historia principal.

• **Fue bueno mientras duró:** completa la Secuencia de recuerdos 2. Avanza en la historia principal.

• **La vida de un pirata:** completa la Secuencia de recuerdos 3. Avanza en la historia principal.

• **Nada de disculpas:** completa la Secuencia de recuerdos 4. Avanza en la historia principal.

• **Pirateo rutinario:** completa la misión 2 de la época actual. Avanza en la historia principal.

• **Esto es cada vez más raro:** completa la misión 3 de la época actual. Avanza en la historia principal.

• **Compañeros de bunker:** completa la misión 4 de la época actual. Avanza en la historia principal.

• **Todo está bien:** completa la misión 5 de la época actual. Avanza en la historia principal.

• **¡Silencio idiota!:** mata a un guardia que toque una campana. Durante alguno de los asaltos a Almacenes será más sencillo.

• **Ganador:** completa todas las actividades de un escenario. Ayúdate del menú de R2 y del mapa una vez asciendas a todas las atalayas.

• **Abre la puerta secreta de Tulum.** Consigue las 16 piedras Maya y el atuendo Maya.

• **Asesino de asesina:** arponea a una ballena asesina. Las encontrarás nadando en Contoy y Cruz.

• **Ayuda a un hermano:** completa una secuencia de Caza Templaria. Hay 4 disponibles en Estrecho de las Caimán, Kingston, Nasáu y La Habana.

• **Buen marinero:** completa todos los contratos navales. Te llevará una buena cantidad de horas, pero te llenarás de oro por el camino.

• **El empleado del mes:** completa 25 retos de Abstergo. Selecciona los más sencillos de la larga lista disponible. No te compliques.

• **Negocio y placer:** gana 50.000 reales. Asalta convoyes y busca cofres del tesoro para llegar rápidamente a esa cifra.

• **Tritón:** nada un total de una milla náutica. Lo conseguirás según avances en la historia.

• **Sastre:** confecciona el atuendo de cazador. Consigue una piel de mono aullador y otra de un jaguar blanco.

• **Vida de ladrón:** saquea 30 barcos. No deberías tardar mucho en lograrlo una vez tengas al Jackdaw medianamente equipado.

• **Siete mares mortales:** explora todos los pecios hundidos. Conquista todos los fuertes navales para dar antes con todos los pecios y luego...¡al agua!

• **Carne de cañón:** recluta a 500 miembros para tu tripulación. Tendrás que visitar muchas tabernas y asaltar muchos más navíos.

• **¡Puedo repararlo!:** mejora completamente tu guarida. Déjalo para cuando hayas superado el juego y tengas una ingente cantidad de reales.

• **Cartógrafo:** visita todos los escenarios del juego. Sólo será posible si conquistas antes todos los fuertes navales.

• **El alma de la máquina:** piratea 15 ordenadores en Abstergo Entertaiment. Puedes completarlo en cualquier momento saliendo del Animus.

• **En la cuerda floja:** realiza 5 asesinatos aéreos colgado de una cuerda. únicamente posible durante los abordajes.

• **Compartir es amar:** comparte todos los tipos de descubrimientos con amigos una vez.

• **Todos a bordo:** Aborda un barco sin perder miembros de tu tripulación. Que sea una goleta y deberás actuar con mucha rapidez.

• **La canción de la sirena:** rescata a los rehenes piratas distrayendo a los enemigos con "bailarinas". Contrátalas en lugares como La Habana, Kingston y Nasáu.

• **Baile de pistolas:** mata a 4 enemigos seguidos con multipistolas. Desarrolla antes todas la pistoleras y busca grupos de enemigos de baja resistencia.

• **Excavador:** encuentra un tesoro enterrado. Con uno bastará (consulta nuestra sección de Coleccionables).
• **Comprometido con la causa:** alcanza el nivel 55 en el multijugador.
• **Algunos trucos propios:** finaliza una sesión de juego con un conjunto de habilidades personalizado en el multijugador.
• **Amo del Caribe:** completa el modo Descubrimiento en Manada en multijugador.
• **Técnico de laboratorio:** juega y completa una sesión de juego de Game Lab en la lista de multijugador público.
• **Polifacético:** juega en cada modo de juego y usa cada habilidad y arma a distancia una vez en el multijugador.
• **Resacoso:** bebe diez vasos de ron seguidos en una taberna.

PLATA

• **Muerte de un viajante:** completa la Secuencia de recuerdos 5. Avanza en la historia principal.
• **Preparando medicinas:** completa la Secuencia de recuerdos 6. Avanza en la historia principal.
• **El martillo cae:** completa la Secuencia de recuerdos 7. Avanza en la historia principal.
• **A la deriva:** completa la Secuencia de recuerdos 8. Avanza en la historia principal.
• **Una nueva esperanza:** completa la Secuencia de recuerdos 9. Avanza en la historia principal.
• **Mi escurridiza suerte:** completa la Secuencia de recuerdos 10. Avanza en la historia principal.
• **Llevo mal mucho tiempo:** completa la Secuencia de recuerdos 11. Avanza en la historia principal.
• **Un nuevo comienzo:** completa la Secuencia de recuerdos 12. Avanza en la historia principal.
• **A raja tabla:** completa al 100% las restricciones de todas las misiones principales. Supera los recuerdos con un 100% de sincronización.
• **El Rey del castillo:** captura todos los fuertes. No te lances a por los de nivel 3 si no llevas todo el barco equipado.
• **Diablo del Caribe:** derrota a los 4 Superbarcos. No tendrás posibilidad alguna sin las mejoras Elite.
• **Destructor:** mejora completamente el Jackdaw.
• **Borrachín:** desbloquea todas las tabernas. Deberás visitar todas las islas de tamaño medio para descubrir las 11.

ORO

• **Lo veía venir:** completa la Secuencia de recuerdos 4. Avanza en la historia principal y acaba de ver el epílogo

PLATINO

• **¡Premios, saqueos y aventuras!:** gana todos los trofeos. ¡Una ardua tarea!



• **Excavador:** encuentra un tesoro enterrado. Con uno bastará (consulta nuestra sección de Coleccionables).
• **Comprometido con la causa:** alcanza el nivel 55 en el multijugador.
• **Algunos trucos propios:** finaliza una sesión de juego con un conjunto de habilidades personalizado en el multijugador.
• **Amo del Caribe:** completa el modo Descubrimiento en Manada en multijugador.
• **Técnico de laboratorio:** juega y completa una sesión de juego de Game Lab en la lista de multijugador público.
• **Polifacético:** juega en cada modo de juego y usa cada habilidad y arma a distancia una vez en el multijugador.
• **Resacoso:** bebe diez vasos de ron seguidos en una taberna.

PLATA

• **Muerte de un viajante:** completa la Secuencia de recuerdos 5. Avanza en la historia principal.
• **Preparando medicinas:** completa la Secuencia de recuerdos 6. Avanza en la historia principal.
• **El martillo cae:** completa la Secuencia de recuerdos 7. Avanza en la historia principal.
• **A la deriva:** completa la Secuencia de recuerdos 8. Avanza en la historia principal.
• **Una nueva esperanza:** completa la Secuencia de recuerdos 9. Avanza en la historia principal.
• **Mi escurridiza suerte:** completa la Secuencia de recuerdos 10. Avanza en la historia principal.
• **Llevo mal mucho tiempo:** completa la Secuencia de recuerdos 11. Avanza en la historia principal.
• **Un nuevo comienzo:** completa la Secuencia de recuerdos 12. Avanza en la historia principal.
• **A raja tabla:** completa al 100% las restricciones de todas las misiones principales. Supera los recuerdos con un 100% de sincronización.
• **El Rey del castillo:** captura todos los fuertes. No te lances a por los de nivel 3 si no llevas todo el barco equipado.
• **Diablo del Caribe:** derrota a los 4 Superbarcos. No tendrás posibilidad alguna sin las mejoras Elite.
• **Destructor:** mejora completamente el Jackdaw.
• **Borrachín:** desbloquea todas las tabernas. Deberás visitar todas las islas de tamaño medio para descubrir las 11.

ORO

• **Lo veía venir:** completa la Secuencia de recuerdos 4. Avanza en la historia principal y acaba de ver el epílogo

PLATINO

• **¡Premios, saqueos y aventuras!:** gana todos los trofeos. ¡Una ardua tarea!





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 181